



TUGAS AKHIR – RD 141558

**PERANCANGAN KARAKTER MOBILE GAME BERTEMAKAN
SEJARAH PERJUANGAN KEMERDEKAAN INDONESIA SEBAGAI
MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN UNTUK KELAS VIII SMP
DENGAN GAYA GAMBAR MANGA SUPER DEFORMED**

MARBHELLA CENDEKIA PUSPA

NRP 3410100088

Dosen Pembimbing:

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2016**



FINAL PROJECT – RD 141558

**CHARACTER DESIGN FOR MOBILE GAME WITH INDONESIAN
BATTLES FOR INDEPENDENCE THEMED AS LEARN SUPPORT
MEDIA FOR JUNIOR HIGH SCHOOL CLASS VIII WITH MANGA
SUPER DEFORMED STYLE**

MARBHELLA CENDEKIA PUSPA

NRP 3410100088

Lecturer:

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T.

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA 2016**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN KARAKTER *MOBILE GAME* BERTEMAKAN
SEJARAH PERJUANGAN KEMERDEKAAN INDONESIA SEBAGAI
MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN UNTUK KELAS VIII SMP
DENGAN GAYA GAMBAR *MANGA SUPER DEFORMED***

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh ;

Marbhella Cendekia Puspa

NRP. 3410100158

Surabaya, 29 Juli 2016

Periode Wisuda : 114 (September 2016)

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain Produk Industri

Dosen Pembimbing

Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T.
NIP. 19760907 200112 1001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Marbhella Cendekia Puspa

NRP : 3410100158

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN KARAKTER *MOBILE GAME* BERTEMAKAN SEJARAH PERJUANGAN KEMERDEKAAN INDONESIA SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN UNTUK KELAS VIII SMP DENGAN GAYA GAMBAR *MANGA SUPER DEFORMED*"** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan riset dan penelitian dalam karya tulis tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 29 Juli 2016

Yang membuat pernyataan,



(Marbhella Cendekia Puspa)

**PERANCANGAN KARAKTER MOBILE GAME SEJARAH PERJUANGAN
KEMERDEKAAN INDONESIA SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN UNTUK KELAS VIII SMP DENGAN GAYA GAMBAR
MANGA SUPER-DEFORMED**

Nama Mahasiswa : Marbhella Cendekia Puspa
NRP : 3410100158
Jurusan : Desain Produk Industri
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T.

ABSTRAKSI

Perancangan karakter mobile game bertema Sejarah ini berdasarkan hasil data jajak pendapat koran Kompas 9 Juli 2010 dan kuesioner kepada 155 siswa SMPN 1 dan SMPN 6 Surabaya bahwa terjadinya penurunan minat dan minimnya pengetahuan terhadap Sejarah Indonesia dikarenakan pengajaran yang konvensional dan hal tersebut bertolak belakang dengan metode tematik yang diberlakukan pada Kurikulum 2013 dimana pembelajaran Sejarah tidak lagi sefokus dan sedalam sebagaimana seharusnya. Karena itu untuk membuat Sejarah menjadi bagian gaya hidup bagi siswa adalah dengan pemanfaatan aplikasi teknologi dalam pendidikan sebagai salah satu media interaktif yang menggabungkan hiburan dengan pelajaran. Gaya visual Manga Super Deformed pada game memiliki range umur yang lebih luas sehingga diterima baik dengan target audiens maupun masyarakat.

Metode pada perancangan ini menggunakan kuesioner, FGD, dan wawancara untuk pengambilan sampling, pengembangan konsep dan proses desain, dan uji coba rancangan yang dibuat; yang dilakukan kepada 155 siswa SMP, Guru Sejarah SMP, Pengamat Game, 2D Game Artist, dan Illustrator. Serta studi visual diperoleh berdasarkan hasil observasi baik pada game serupa dan mengunjungi museum, dan studi pustaka sebagai hasil referensi untuk proses mendesain karakter yang digunakan dalam game, khususnya desain karakter utama, yaitu Pahlawan Nasional.

Hasil perancangan berupa karakter mobile game Sejarah dengan mengadapasi gaya gambar Manga Super Deformed yang diimplementasikan baik dalam in-game maupun ilustrasi, dinyatakan mampu memberikan dampak positif dengan menampilkan visual yang berbeda namun dapat dengan mudah dikenali oleh siswa karena setiap karakter masih memperlihatkan keunikan tersendiri.

Kata Kunci: Mobile Game, Sejarah, Karakter, Pahlawan Nasional

**CHARACTER DESIGN FOR MOBILE GAME WITH INDONESIAN BATTLES FOR
INDEPENDENCE THEMED AS LEARN SUPPORT MEDIA FOR 8th GRADE OF
JUNIOR HIGH SCHOOL WITH MANGA SUPER DEFORMED STYLE**

Full Name : Marbhella Cendekia Puspa
Student ID : 3410100158
Department : Industrial Product Design
Lecturer : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T.

ABSTRACT

The Character design for mobile game with Indonesian Battles for Independence as themed was based on polling result that published by Kompas July 9, 2010 and a questionnaire to 155 students of SMPN 1 and SMPN 6 Surabaya that Lack of interest and lack of knowledge of the history of Indonesia due to conventional way of teaching and it is contrary to the thematic method that imposed on the History Curriculum in 2013 where learning is no longer as focused and as deep as it should be. Therefore, to make history to be part of education or lifestyle for students through the use of technology applications in education by using it as one of the interactive media that combines entertainment with learning. The goal is to increase student's interest in the National Heroes and making history more understandable in a more enjoyable manner. Use Manga Super Deformed as visual style in the game has a wider age range that was well received by the target audience and the community.

Research conducted by questionnaires, focus group discussions, and interviews method for the sampling, concept development and design process, and test the designs; committed to the 155 junior high school students, History Teacher, Observer Game, 2D Game Artist, Character Designer, and Illustrator. As well as visual studies is obtained based on the observation such as similar games and visiting museums, and literature as a result of a reference to the process of designing the characters used in the game, especially the design of the main character, which is a National Hero.

The results of character design for mobile game with Historical themed with Manga Super Deformed style implemented either in the in-game as well as illustrations, otherwise be able to make a positive impact with different visual displays but can be easily recognized by students as each character has retained its own uniqueness.

Keywords: Mobile Games, Indonesian Battle for Independence , Characters

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Karakter *Mobile Game* Bertemakan Perjuangan Kemerdekaan Indonesia sebagai Media Pendukung Pembelajaran untuk Kelas VIII SMP dengan Gaya Gambar *Manga Super Deformed*”

Kelancaran dan keberhasilan penulisan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kesempatan bagi saya untuk terus berkarya,
2. Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn. M.T selaku Dosen Pembimbing & Koordinator TA
3. Bapak Nugrahadhi Ramadhani, S.Sn, M.T., Bapak Didit Prasetyo, S.T., M.T., dan Ibu Putri Dwitasari, S.T., M.Ds. memberikan ilmu dan saran pada perancangan kali ini.
4. Teman-teman sejurusan khususnya angkatan 2010 yang turut membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu per satu
5. Seluruh Dosen dan Karyawan Despro ITS

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Apabila ada kekuarangan dalam laporan ini, penulis menerima kritik dan saran demi kebaikan laporan ini.

Surabaya, 23 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAKSI	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	11
1.8 Sistematika Perancangan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1 <i>Video Game, Platform Game, dan Genre Game</i>	13
2.1.2 <i>Adventure Game</i>	14
2.1.3 <i>Komponen Dalam Game</i>	15
2.1.4 <i>Desain Karakter</i>	16
2.1.5 <i>Karakter Game</i>	18
2.1.6 <i>Karakter Archetypes</i>	20
2.1.7 <i>Concept Art</i>	21
2.1.8 <i>Workflow Perancangan Karakter</i>	21

2.1.9	Gaya Gambar.....	23
2.1.10	<i>Color in Game</i>	24
2.1.11	<i>Target Audiens</i>	26
2.1.12	Konten.....	27
2.1.13	Pahlawan Nasional	36
2.1.14	Referensi Visual Pahlawan Nasional 7 Perang Besar.....	37
2.2	Penelitian Sebelumnya.....	46
2.2.1	“ <i>Game</i> Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia” oleh Dicky Jaya Umbara, GalihHermawan at SITIA 2013	46
2.2.2	“ <i>Game</i> Sejarah Perjuangan Kapitan Pattimura Berbasis Android” oleh Dwi Fidiyanto, Tri Listyorini, Mukhamad Nurkamid at Prosiding SNATIF 2015	47
2.3	Studi Eksisting.....	48
2.3.1	Studi Kompetitor	48
2.3.2	Studi Komparator	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Definisi Judul dan Sub-Judul	61
3.1.1	Definisi Karakter <i>Mobile Game</i>	61
3.1.2	Definisi Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia	62
3.1.3	Definisi <i>Manga Super Deformed</i>	62
3.2	Teknik <i>Sampling</i>	63
3.2.1	Sample Responden Kuesioner.....	64
3.3	Metode Pengambilan Data	64
3.3.1	Jenis Data	64
3.3.2	Sumber Data	64
3.4	Teknik Perancangan	79
BAB IV KONSEP DESAIN		
4.1	Gambaran Umum.....	81
4.2	Penelusuran Masalah.....	81

4.3 Konsep Desain	82
4.3.1 Produk	82
4.3.2 Latar Belakang Karakter	82
4.3.3 Konsep Visual	83
4.3.4 <i>Game Design Document</i>	84
4.4 Variabel Desain	92
4.4.1 Desain Karakter	92
4.4.2 Visualisasi Karakter	93
4.5 Proses Desain	99
4.5.1 Pengumpulan Referensi	99
4.5.2 <i>Initial Sketch</i>	100
4.5.3 <i>Rough Design</i>	115
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN	
5.1 Implementasi Karakter <i>in-game</i>	123
5.1.1 Karakter Utama (Pahlawan Nasional)	123
5.1.2 Karakter Pendukung	151
5.1.2.1 Karakter Antagonis	151
5.1.2.2 Penduduk / Masyarakat	159
5.1.2.3 Perwira Belanda	167
5.2 Implementasi Karakter dalam Media	169
5.2.1 <i>App Icon</i>	169
5.2.2 Google Play	170
5.2.3 <i>Main Menu</i>	170
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan	171
6.2 Saran	172
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil jajakan pendapat koran Kompas 9 Juli 2010	3
Gambar 1.2 Alasan mengapa tidak tertarik dengan Sejarah	3
Gambar 1.3 Media yang paling sesuai untuk belajar sejarah	5
Gambar 1.4 Struktur Hubungan antar Karakter Final Fantasy 7	7
Gambar 2.1 Contoh <i>Screenshot Adventure game King's Quest</i>	
Contoh <i>Screenshot Adventure game Alice Madness</i>	15
Gambar 2.2 Contoh awal siluet karakter.....	22
Gambar 2.3 Penambahan sketsa pada siluet	22
Gambar 2.4 <i>Final Product based off of a quick thumbnail</i>	23
Gambar 2.5 <i>Color Wheel</i>	25
Gambar 2.6 <i>Color Samples from the Top 5 Most Popular Video Games by Year</i>	26
Gambar 2.7 Peta beberapa perlawanan rakyat Indonesia abad XIX	28
Gambar 2.8 Kapitan Pattimura dan Patung Kapitan Pattimura di Ambon	37
Gambar 2.9 Pasukan Ambon yang Membantu Kapitan Pattimura.....	38
Gambar 2.10 Diorama perlawanan Rakyat Maluku di Benteng Duurstede di Museum	
Sejarah Nasional Jakarta	38
Gambar 2.11 Tuanku Imam Bonjol dan Lukisan Tuanku Imam Bonjol dalam Perang	
Padri	39
Gambar 2.12 Dokumentasi foto Keris dan Pedang dari Museum Tuanku Imam	
Bonjol.....	39
Gambar 2.13 Kaum Padri yang Dikenal dengan sebutan Kaum Adat	40
Gambar 2.14 Pangeran Diponegoro dan Lukisan Penyerahan Diponegoro	
oleh Raden Saleh.....	40
Gambar 2.15 Ilustrasi Pasukan Diponegoro melakukan gerilya dan Diorama Perang	
Diponegoro di Museum Sejarah Nasional Jakarta	41
Gambar 2.16 Pangeran I Gusti Jelantik dan Bawahan	41

Gambar 2.17 Ilustrasi Pangeran I Gusti Jelantik dan pengikut dan Balinese Warriors	42
Gambar 2.18 Hasil pemotretan dari lukisan Pangeran Antasari koleksi Museum Lambung Mangkurat	42
Gambar 2.19 Suku Banjar	43
Gambar 2.20 Diorama Perang Banjar di Museum Sejarah Nasional Jakarta	43
Gambar 2.21 Foto Asli Teuku Umar	44
Gambar 2.22 Teuku Umar beserta pengikutnya	44
Gambar 2.23 Ilustrasi Sisingamangaraja XII	45
Gambar 2.24 <i>The Batak Warrior</i> , 1870	45
Gambar 2.25 Soeroboio '45 <i>Homescreen Screenshot</i>	48
Gambar 2.26 Screenshot Soeroboio '45 <i>Maps</i>	48
Gambar 2.27 Screenshot Soeroboio 45 'Pilih Pejuang' menu	49
Gambar 2.28 Screenshot Soeroboio '45 <i>in game</i>	49
Gambar 2.29 <i>Battle to Merdeka Main Menu</i>	50
Gambar 2.30 <i>Screenshot Character Skill</i>	51
Gambar 2.31 <i>In-game Battle to Merdeka</i>	51
Gambar 2.32 <i>Artworks FF: The 4 Heroes of Light</i>	53
Gambar 2.33 4 Karakter Utama <i>FF: The 4 Heroes of Light</i>	53
Gambar 2.34 Karakter musuh di <i>FF: The 4 heroes of Light</i>	54
Gambar 2.35 <i>Witch of the North Concept Art</i>	55
Gambar 2.36 <i>The Three Musketeers: One for All!</i>	56
Gambar 2.37 Salah satu gambar komik dalam <i>game The Three Musketeer</i>	56
Gambar 2.38 Karakter Porthos	57
Gambar 2.39 Count Xavier, musuh utama dalam <i>game</i>	58
Gambar 2.40 <i>The Oregon Trail: Settler 2011 version</i>	59
Gambar 2.41 <i>Screenshot in-game The Oregon Trail: Settler</i>	59
Gambar 2.42 <i>Select Player in-game</i>	60
Gambar 3.1 <i>Screenshot in-game Babylonian Twins</i>	68
Gambar 3.2 <i>Screenshot in-game Knight n Squires</i>	69

Gambar 3.3 4 Karakter Utama <i>FF: The 4 Heroes of Light</i>	69
Gambar 3.4 <i>Plant vs Zombie 2 Characters</i>	70
Gambar 3.5 Macam Karakter Brown dalam LINE RANGER	71
Gambar 3.6 Diorama Perang Aceh dalam Museum Sejarah Nasional	72
Gambar 3.7 Diorama Perang Padri dalam Museum Sejarah Nasional	72
Gambar 3.8 Diorama Perang Saparua dalam Museum Sejarah Nasional	73
Gambar 3.9 Diorama Perang Diponegoro dalam Museum Sejarah Nasional	73
Gambar 3.10 Diorama Perang Puputan Bali dalam Museum Sejarah Nasional	74
Gambar 3.11 Diorama Perang Tapanuli dalam Museum Sejarah Nasional	74
Gambar 3.12 Diorama Perang Banjar dalam Museum Sejarah Nasional	75
Gambar 3.13 Relief Perang Diponegoro di Museum Sasana Wiratama	76
Gambar 3.14 Lukisan Perang Diponegoro yang terletak di pintu masuk	77
Gambar 3.15 Beberapa koleksi Museum Sasana Wiratama	77
Gambar 3.16 Bagan Konsep Desain	80
Gambar 4.1 Hasil <i>polling</i> gaya gambar yang diminati	94
Gambar 4.2 Hasil <i>polling</i> gaya gambar yang sesuai dengan <i>game</i> bertemakan sejarah	95
Gambar 4.3 <i>Naruto DS: Powerful Shippuden characters</i> , 2012	96
Gambar 4.4 <i>Pantone's Top Color Fashion for S/S and F/W 2015</i>	96
Gambar 4.5 <i>Top 5 Mobile game color palette</i>	97
Gambar 4.6 sketsa proporsi tubuh	100
Gambar 4.7 Referensi visual Kapitan Pattimura	101
Gambar 4.8 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Kapitan Pattimura ...	102
Gambar 4.9 Sketsa <i>gesture</i> dan poses Kapitan Pattimura	102
Gambar 4.10 Referensi visual Tuanku Imam Bonjol	103
Gambar 4.11 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Imam Bonjol	104
Gambar 4.12 Sketsa <i>gesture</i> dan poses Tuanku Imam Bonjol	104
Gambar 4.13 Referensi visual Pangeran Diponegoro	105
Gambar 4.14 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Pangeran Diponegoro	106

Gambar 4.15 Sketsa gesture dan poses Pangeran Diponegoro	106
Gambar 4.16 Referensi visual I Gusti Ketut Jelantik	107
Gambar 4.17 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah I Gusti Ketut Jelantik	108
Gambar 4.18 Sketsa gesture dan poses I Gusti Ketut Jelantik	108
Gambar 4.19 Referensi visual Pangeran Antasari	109
Gambar 4.20 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Pangeran Antasari .	110
Gambar 4.21 Sketsa gesture dan poses Pangeran Antasari	110
Gambar 4.22 Referensi visual Teuku Umar	111
Gambar 4.23 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Teuku Umar	112
Gambar 4.24 Sketsa gesture dan poses Teuku Umar	113
Gambar 4.25 Referensi visual Sisingamangaraja XII	113
Gambar 4.26 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Sisingamangaraja XII	114
Gambar 4.26 Sketsa gesture dan poses Sisingamangaraja XII	115
Gambar 4.27 Silhoutte & sketsa alternatif desain karakter Kapitan Pattimura	115
Gambar 4.28 Rough design poses karakter Kapitan Pattimura	116
Gambar 4.29 Silhoutte & sketsa alternatif desain karakter Tuanku Imam Bonjol .	116
Gambar 4.30 Rough design poses karakter Tuanku Imam Bonjol	117
Gambar 4.31 Silhoutte & sketsa alternatif desain karakter Pangeran Diponegoro .	117
Gambar 4.31 Rough design poses karakter Pangeran Diponegoro	118
Gambar 4.32 Silhoutte & sketsa alternatif desain karakter I Gusti Ketut Jelantik .	118
Gambar 4.33 Rough design poses karakter I Gusti Ketut Jelantik	119
Gambar 4.34 Silhoutte & sketsa alternatif desain karakter Pangeran Antasari	119
Gambar 4.35 Rough design poses karakter Pangeran Antasari	120
Gambar 4.36 Silhoutte & sketsa alternatif desain karakter Teuku Umar	120
Gambar 4.37 Rough design poses karakter Teuku Umar	121
Gambar 4.38 Silhoutte & sketsa alternatif desain karakter Sisingamangaraja XII	121
Gambar 4.39 Rough design poses karakter Sisingamangaraja XII	122
Gambar 5.1 Beberapa referensi visual Kapitan Pattimura;	124

Gambar 5.2 Alternatif kostum dan Implementasi gaya visual Kapitan Pattimura ..	124
Gambar 5.3 Parang Salawaku Asli (atas); Desain Parang Salawaku (bawah)	125
Gambar 5.4 Ekspresi sheets Kapitan Pattimura in-game	125
Gambar 5.5 Sprite sheets berjalan Kapitan Pattimura	126
Gambar 5.6 Sprite sheets berlari Kapitan Pattimura	126
Gambar 5.7 Sprite sheets melompat dan melewati halangan Kapitan Pattimura ...	126
Gambar 5.8 Sprite sheets bersimpuh dan bertahan Kapitan Pattimura	126
Gambar 5.9 Sprite sheets menyerang Kapitan Pattimura	126
Gambar 5.10 Sprite sheets menyerang dengan parang Kapitan Pattimura	127
Gambar 5.11 Referensi visual Tuanku Imam Bonjol:	128
Gambar 5.12 Alternatif kostum dan Implementasi gaya visual Tuanku Imam Bonjol	128
Gambar 5.13 Pedang Damaskus (atas); desain karih dan pedang damaskus (bawah)	129
Gambar 5.14 Ekspresi sheets Imam Bonjol in-game	129
Gambar 5.15 Sprite sheets berjalan Imam Bonjol	130
Gambar 5.16 Sprite sheets berlari Imam Bonjol	130
Gambar 5.17 Sprite sheets melompat dan melewati rintangan Imam Bonjol	130
Gambar 5.18 Sprite sheets bersimpuh dan bertahan Imam Bonjol	130
Gambar 5.19 Sprite sheets menyerang Imam Bonjol	130
Gambar 5.20 Sprite sheets menyerang dengan pedang Imam Bonjol	131
Gambar 5.21 Referensi visual Pangeran Diponegoro:	132
Gambar 5.22 Alternatif kostum dan implementasi gaya visual Pangeran Diponegoro	132
Gambar 5.23 Keris dan karih (atas); desain keris, anak panah, dan busur (bawah)	133
Gambar 5.24 Ekspresi sheets Pangeran Diponegoro in-game	133
Gambar 5.25 Sprite sheets berjalan Pangeran Diponegoro	134
Gambar 5.26 Sprite sheets berlari Pangeran Diponegoro	134
Gambar 5.27 Sprite sheets melompat dan melewati rintangan Pangeran Diponegoro	134

Gambar 5.28 Sprite sheets bersimpuh dan bertahan Pangeran Diponegoro	134
Gambar 5.29 Sprite sheets menyerang Pangeran Diponegoro	135
Gambar 5.30 Sprite sheets menyerang dengan keris Pangeran Diponegoro	135
Gambar 5.31 Referensi visual I Gusti Ketut Jelantik:	136
Gambar 5.32 Alternatif kostum dan Implementasi gaya visual I Gusti Ketut Jelantik	136
Gambar 5.33 Tombak Bali (atas); desain Tombak Bali dan Tombak lurus Bali (bawah)	137
Gambar 5.34 Ekspresi sheets I Gusti Jelantik in-game	137
Gambar 5.35 Sprite sheets berjalan I Gusti Jelantik	138
Gambar 5.36 Sprite sheets berlari I Gusti Jelantik	138
Gambar 5.37 Sprite sheets melompat dan melewati rintangan I Gusti Jelantik	138
Gambar 5.38 Sprite sheets bersimpuh dan bertahan I Gusti Jelantik	138
Gambar 5.39 Sprite sheets menyerang I Gusti Jelantik	139
Gambar 5.40 Sprite sheets menyerang dengan tombak I Gusti Jelantik	139
Gambar 5.41 Referensi visual Pangeran Antasari:	140
Gambar 5.42 Alternatif kostum dan implementasi gaya visual Pangeran Antasari	140
Gambar 5.43 Karih Banjar (atas); desain Tombak Sumpit dan Karih Banjar (bawah)	141
Gambar 5.44 Ekspresi sheets Pangeran Antasari in-game	141
Gambar 5.45 Sprite sheets berjalan Pangeran Antasari	142
Gambar 5.46 Sprite sheets berlari Pangeran Antasari	142
Gambar 5.47 Sprite sheets melompat dan melewati rintangan Pangeran Antasari	142
Gambar 5.48 Sprite sheets bersimpuh dan bertahan Pangeran Antasari	142
Gambar 5.49 Sprite sheets menyerang Pangeran Antasari	143
Gambar 5.50 Sprite sheets menyerang dengan karih Pangeran Antasari	143
Gambar 5.51 Referensi visual Teuku Umar:	144
Gambar 5.52 Alternatif kostum dan implementasi gaya visual Teuku Umar	144
Gambar 5.53 Peudeung on teubee dan kuningan Rencong Aceh (atas); Desain Peudeung on teubee dan Rencong (bawah)	145

Gambar 5.54 Ekspresi sheets Teuku Umar in-game	145
Gambar 5.55 Sprite sheets berjalan Teuku Umar	146
Gambar 5.56 Sprite sheets berlari Teuku Umar	146
Gambar 5.57 Sprite sheets melompat dan melewati rintangan Teuku Umar	146
Gambar 5.58 Sprite sheets bersimpuh dan bertahan Teuku Umar	146
Gambar 5.59 Sprite sheets menyerang Teuku Umar	146
Gambar 5.60 Sprite sheets menyerang dengan pedang Teuku Umar	147
Gambar 5.61 Referensi visual Sisingamangaraja XII:	148
Gambar 5.62 Alternatif kostum dan implementasi gaya visual Sisingamangaraja XII	148
Gambar 5.63 Karih Batak Toba asli (atas); Desain Karih Batak Toba	149
Gambar 5.64 Ekspresi sheets Sisingamangaraja XII in-game	149
Gambar 5.65 Sprite sheets berjalan Sisingamangaraja XII	150
Gambar 5.66 Sprite sheets berlari Sisingamangaraja XII	150
Gambar 5.67 Sprite sheets melompat dan melewati rintangan Sisingamangaraja XII	150
Gambar 5.68 Sprite sheets bersimpuh dan bertahan Sisingamangaraja XII	150
Gambar 5.69 Sprite sheets menyerang Sisingamangaraja XII	150
Gambar 5.70 Sprite sheets meenyerang dengan karih Sisingamangaraja XII	151
Gambar 5.71 Desain karakter Letnan Jenderal A.A. Buyskers	151
Gambar 5.72 Atribut, aksesoris, dan penghargaan A.A. Buyskers	152
Gambar 5.73 Desain karakter David Cochiuss	152
Gambar 5.74 Atribut, aksesoris, dan penghargaan David Cochiuss	153
Gambar 5.75 Desain karakter Hendrik Merkus de Kock	153
Gambar 5.76 Atribut, aksesoris, dan penghargaan Merkus de Kock	154
Gambar 5.77 Desain karakter van den Bosch	154
Gambar 5.78 Atribut, aksesoris, dan penghargaan Van den Bosch	155
Gambar 5.79 Desain karakter Andresen, AJ	156
Gambar 5.80 Atribut, aksesoris, dan penghargaan Andresen, AJ	156
Gambar 5.81 Desain karakter Yohannes Benedictus van Heutsz	157

Gambar 5.82 Atribut, aksesoris, dan penghargaan van Heutsz	157
Gambar 5.83 Desain karakter Heinz Christoffel	158
Gambar 5.82 Medal Order of Orange Nassau: Officer	158
Gambar 5.83 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Saparua	159
Gambar 5.84 Finalisasi desain karakter penduduk Saparua	160
Gambar 5.85 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Padri	161
Gambar 5.86 Finalisasi desain karakter penduduk Padri	161
Gambar 5.87 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Yogyakarta	162
Gambar 5.88 Finalisasi desain karakter penduduk Yogyakarta	162
Gambar 5.89 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Buleleng	163
Gambar 5.90 Finalisasi desain karakter penduduk Buleleng	163
Gambar 5.91 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Banjar	164
Gambar 5.92 Finalisasi desain karakter penduduk Banjar	165
Gambar 5.93 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Aceh	166
Gambar 5.94 Finalisasi desain karakter penduduk Saparua	166
Gambar 5.95 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Toba	167
Gambar 5.96 Finalisasi desain karakter penduduk Toba	167
Gambar 5.97 Desain karakter perwira dan petinggi daerah Belanda di Indonesia .	168
Gambar 5.98 Implementasi desain karakter pada ikon	169
Gambar 5.99 Ukuran standar ikon pada Android (atas); Implementasi ukuran (bawah)	169
Gambar 5.100 Implementasi ikon dan screenshot pada Google Play	170
Gambar 5.101 Implementasi desain karakter pada Main Menu in-game	170

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 List Karakter Protagonis	92
Tabel 4.2 List Karakter Antagonis	92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

‘Jasmerah’ atau jangan pernah sekali-kali meninggalkan Sejarah, kata-kata penyemangat nasionalisme yang tak lekang dimakan jaman yang pertama kali dicetuskan oleh Bung Karno dalam pidatonya yang terakhir pada HUT RI tahun 1966. Dan seperti apa kata beliau, masa lampau jangan dilupakan namun dijadikan kaca benggala dari masa yang akan datang¹. Sejarah merupakan salah satu bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari suatu wujud dan keberlanjutan suatu bangsa. Sejarah bukan hanya dianggap sebagai suatu media pengingat untuk para generasi sekarang ini, akan tetapi juga untuk mengetahui dan menghargai usaha pendirian bangsa mereka.

Indonesia sendiri memiliki Sejarah yang panjang untuk mencapai kemerdekaan pada tahun 1945. Perang melawan penjajah berlangsung ratusan tahun hanya untuk mempertahankan tanah air. Terutama perang melawan Belanda atau VOC yang menguasai Indonesia semenjak tahun 1602 yang kemudian dikuasai sementara oleh Inggris pada tahun 1811 hingga 1816 yang kembali berpindah tangan kepada Belanda menurut kesepakatan Kongres Wina. Semenjak itu Belanda kembali berkuasa penuh atas Indonesia. Namun para pemuda Indonesia tidak sudi untuk jatuh kembali dibawah perintah penjajah sehingga pemberontakan pun berkobar di seluruh penjuru Indonesia. Dalam rentang waktu yang sangat lama (1816-1945) terjadi banyak sekali pemberontakan dan pertempuran dengan penjajah untuk mengusir mereka dari Indonesia dan merebut kemerdekaan. Perang-perang besar yang terjadi di Nusantara ini diantara lain Perang Saparua di Maluku (1817) yang dipimpin oleh Kapitan Pattimura, Perang Padri I di Sumatra Barat (1821-1825) yang dipimpin oleh Tuanku Imam Bonjol, Perang Diponegoro di Yogyakarta (1825) dipimpin oleh Pangeran Diponegoro, Perang Padri II (1830-1837), Perang Jagaraga di

¹ “Bangsa yang Besar adalah Bangsa yang Menghargai Sejarahnya”, *Weebly*, (<http://Sejarahbudayanusantara.weebly.com>, diakses 16 September 2014)

Bali (1849-1906) yang dipimpin oleh I Gusti Jelantik, Perang Banjar (1858-1866) yang dipimpin oleh Pangeran Antasari, Perang Aceh (1873-1904) yang dipimpin oleh Teuku Umar, dan Perang Tapanuli di Sumatra Utara (1876) yang dipimpin oleh Sisingamangaraja XII. Perang-perang besar ini sebagian besar terjadi disaat pemerintahan Hindia Belanda sebelum akhirnya menyerahkannya kepada Jepang yang akhirnya menguasai Indonesia tahun 1941.

Mengingat pentingnya dari pengajaran Sejarah kepada generasi muda inilah yang membuat Sejarah menjadi suatu kurikulum wajib terutama untuk pendidikan sekolah dasar di Indonesia. Pada usia sekolah dasar inilah masa yang dianggap sangat tepat untuk memberikan fondasi dasar sebagai pembentukan karakter dan kepribadian mereka juga menumbuhkan akar bagi semangat nasionalismenya, seperti yang dituturkan oleh Sejarawan Amin Rahayu². Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006, mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis untuk pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Berkaitan dengan hal tersebut, Kompas melakukan jajak pendapat dengan 778 responden yang mengungkapkan 90,6% dari mereka setuju bahwa pembelajaran Sejarah memiliki peranan yang penting dalam pembentukan karakter atau watak anak bangsa³.

Tetapi pada kenyataannya, pembelajaran Sejarah khususnya mengenai Sejarah perjuangan para pahlawan melawan kolonial menuju Kemerdekaan Indonesia saat ini baru diberikan pada siswa di bangku SMP dan Sejarah tidak lagi menjadi mata pelajaran khusus lagi seperti kurikulum sebelumnya namun masuk menjadi bagian dari IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) semenjak berlakunya kurikulum 2013 tahun lalu. Namun menurut Bapak Narko, guru Sejarah SMPN 1 Surabaya⁴, Sejarah yang termasuk kedalam kurikulum saat ini khususnya untuk anak kelas 8 tidak terlalu fokus dan mendalam sebagaimana pelajaran Sejarah seharusnya, namun hanya sebagian kecil saja karena Kurikulum 2013

² Muljati, Wheny Hari. "Pelajaran Sejarah Harus Diberikan Semenjak Dini", *Sinar Harapan Online*, (<http://sinarharapan.co>, diakses 15 September 2014)

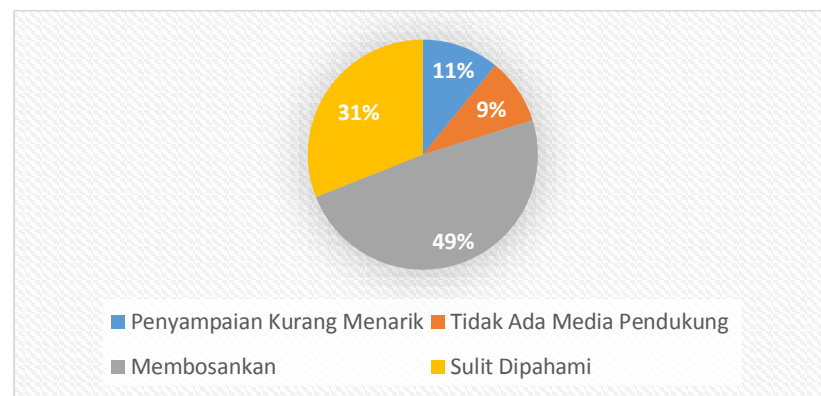
³ Hasil jajak pendapat koran Kompas 9 Juli 2010

⁴ Hasil Wawancara dengan Pak Narko, Guru Sejarah (IPS) SMPN 1 Surabaya, 10 November 2014

berbasis tematik yang dimana segala pembahasan memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Sangat disayangkan karena Sejarah merupakan salah satu cara kita mengenal Negara sendiri dan mengenang sekaligus menghargai jasa-jasa pahlawan yang telah gugur.



Gambar 1.1 Hasil jajakn pendapat koran Kompas 9 Juli 2010



Gambar 1.2 Alasan mengapa tidak tertarik dengan Sejarah
(Sumber : Hasil kuesioner kepada 155 siswa kelas VIII SMPN 1 dan SMPN 6 Surabaya)

Kendala terbesar dalam pembelajaran Sejarah bagi khususnya anak muda dinyatakan membosankan (63 siswa, 49%; gambar 1.2) dan bersifat konvensional (52%; gambar 1.1) sehingga tidak menarik, karena media-media pembelajaran yang digunakan tidak interaktif (12 siswa, 9%; gambar 1.2) dan menarik minat (14 siswa, 11%; gambar 1.2) para anak muda untuk mengetahui sejarah negara mereka sendiri. Adapun buku-buku Sejarah yang memiliki kelengkapan cerita dan menarik tergolong cukup sulit didapat dan tidak terjangkau. Kepala Museum Sumpah Pemuda, Agus Hugroho pun mengemukakan kekhawatirannya terhadap generasi muda bangsa Indonesia yang minim akan pengetahuan tentang sejarah negara mereka sendiri. Beliau menyatakan bahwa pernah ada anak yang mengira Soekarno-Hatta itu satu orang, padahal sebenarnya Soekarno-Hatta merupakan dua orang. Hal ini menyebabkan Agus Hugroho memutuskan untuk membuat komik bertemakan

Sejarah Indonesia dengan bantuan Bapak Mansur Daman (komikus komik Mandala)⁵ yang didigitalisasi sebagai media pengingat tentang Sejarah yang ditujukan untuk masyarakat luas. Namun semenjak dirilisnya komik digital ini pada tahun 2013 silam, hingga detik ini hanya dilihat atau diputar 2.418 kali saja dalam kurun waktu 2 tahun. Hal ini pula memperlihatkan kurangnya minat tidak hanya anak muda namun juga masyarakat terhadap Sejarah Indonesia.

Metode pembelajaran yang konvensional pun kerap dilakukan walaupun selama ini metode yang diberlakukan tidaklah membuat anak memahami secara penuh apa yang diajarkan. Hanya sebagai sebuah formalitas saja anak didik untuk menulis dan menghafal buku tanpa mengerti makna yang terkandung dalam cerita sejarah. Sementara 81 siswa SMP atau 52% dari 155 responden⁶ sendiri sadar akan pentingnya belajar sejarah dalam kehidupan mereka dan 119 siswa atau 74% menyatakan tertarik dengan sejarah. Ditambah dengan Kurikulum 2013 yang berbasis tematik dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi atau keterlibatan siswa dalam belajar⁷. Hampir seluruh responden (93,4%) menyatakan perlu pembenahan metode pembelajaran sejarah. Dengan model tematik, baik anak didik maupun guru diminta untuk membangun suasana pembelajaran dengan metode yang lebih integratif dengan mengenalkan anak dengan objek sejarah secara langsung seperti museum dan melibatkan *audio visual* untuk membangun imajinasi siswa, dimana 91,5% responden memilih berdiskusi sebagai salah satu metode yang efektif untuk pembelajaran⁸. Selain itu, dalam proses pembelajarannya, siswa lebih tertarik untuk mempelajari Sejarah ketika, ditampilkan gambar, video, ataupun *slide*⁹.

⁵ “Tak tahu Sejarah, anak muda kira Soekarno-Hatta itu satu orang”, *Merdeka Online*, (www.merdeka.com, diakses 16 September 2014)

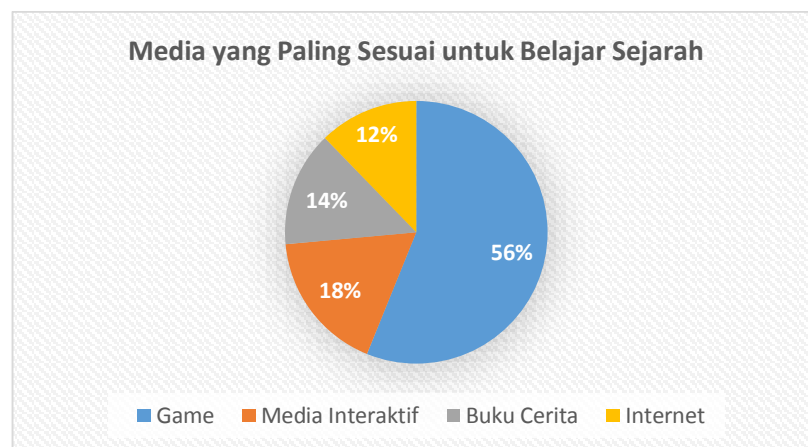
⁶ Hasil kuesioner kepada 155 siswa kelas VIII SMPN 1 dan SMPN 6 Surabaya

⁷ “Model Pembelajaran Tematik dan Implementasi”, *Academia edu*, (www.academia.edu/6161712, diakses 18 September 2014)

⁸ Hasil jajakn pendapat koran Kompas 9 Juli 2010

⁹ Hasil Wawancara dengan Bapak Sugiono, Guru IPS SMP Negeri 6 Surabaya, pada 14 November 2014

Melihat pentingnya sejarah, maka solusi untuk membuat sejarah menjadi bagian edukasi atau gaya hidup bagi siswa adalah dengan pemanfaatan aplikasi teknologi dalam pendidikan dengan memanfaatkannya sebagai salah satu media interaktif yang menggabungkan hiburan dengan pelajaran, khususnya sejarah yang biasa dianggap membosankan. Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan industri *game* yang bersifat menambah wawasan tentang perjuangan Kemerdekaan Indonesia sebagai media suplemen atau media pendukung pembelajaran bagi siswa. Media ini dinilai akan lebih menarik perhatian anak-anak karena mereka melihat media ini sebagai suatu permainan, namun di sisi lain secara tidak langsung mereka diajak untuk belajar dan mengenali para tokoh bersejarah tersebut. Dan sesuai dengan hasil *polling* siswa yang lebih memilih *game* sebagai media alternatif yang paling cocok untuk mempelajari sejarah.



Gambar 1.3 Media yang paling sesuai untuk belajar Sejarah
(Sumber : Hasil kuesioner kepada 155 siswa kelas VIII SMPN 1 dan SMPN 6 Surabaya)

Perkembangan teknologi digital sangat berpengaruh dalam perkembangan dunia *game*, dimana perubahannya terlihat cukup signifikan pertahunnya termasuk di Indonesia. Ada sekitar 30 juta pemain *game* dengan rata-rata usia 17-40 tahun.¹⁰ Terbukti dari lima tahun lalu, di Indonesia hanya didapati perusahaan *publisher* atau distributor *game*, tetapi sekarang mulai bermunculan perusahaan *developer game* (pihak yang menciptakan sebuah *game*)¹¹.

¹⁰ Raditya, Ami. "Live from TGS 2012: Kunjungan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia", *Duniaku Network*, (www.duniaku.net, diakses 15 September 2014)

¹¹ Hasil wawancara dengan Ami Raditya, Pengamat *Game* dan Pencetus Vandaria Saga, pada 7 Oktober 2014

Setidaknya empat studio *game* Indonesia ikut berpartisipasi dalam *Tokyo Game Show 2012*. Hal ini juga ditandai dengan berkembangnya pasar *game online* di tahun 2012 yang mencapai 30% lebih besar dari tahun sebelumnya, sesuai dengan data dari lembaga riset IDC (International Data Corporation).

Pengembangan *game* sendiri saat ini sudah terdaftar dalam salah satu dari 15 sub-sektor ekonomi kreatif di Indonesia¹². Selain itu berkembangnya industri *game development* dapat dilihat dari banyaknya *game developer* yang mulai diakui oleh dunia Internasional, salah satunya ditandai dengan diterimanya sebuah penghargaan kategori *Game Terbaik* tahun 2012 oleh *Portal Armor Games* untuk Studio Toge, hingga diundangnya Indonesia ke *Tokyo Game Show 2012* hingga sekarang¹³. Untuk tingkat nasional, ada *Tinker Games*, *mobile game developer* asal Bandung, yang turut andil dalam perkembangan industri *game* tanah air dan telah meraih beberapa penghargaan salah satunya menjadi Juara 2 Kategori *Feature Phone* dalam *Indonesia Game Show 2012*¹⁴.

Di Indonesia, industri *game* juga memperlihatkan perkembangan baik di sisi produsen maupun konsumen. Magnet industri *game* telah mendorong menjamurnya *developer* lokal di Indonesia. Hingga akhir 2013 Manajer *IT Division* Dyandra, Dwi Putri Winahyu mencatat setidaknya 400 *game developer* di Tanah Air dengan sekitar 1.000 *game* telah dilahirkan diajang *Jakarta Game Show*¹⁵. Fungsi *game* yang pada awalnya semata-mata sebagai media hiburan saja sekarang tidak lagi, akan tetapi telah merambah sebagai media komunikasi untuk berbagai bidang, seperti pendidikan, ekonomi, kesehatan, sosial hingga politik.

Fungsi *game* sebagai edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari menjadikan *game* sebagai media edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah

¹² Rencana Pembangunan Jangka Panjang Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2012 – 2014. Hal 51

¹³ Ibid

¹⁴ Intana, Lila. "Muhammad Aji Bawa *Tinker Games* Bertarung di Industri *Games*", *Swa Online*, (www.swa.co.id, diakses 15 September 2014)

¹⁵ Cahya, Indra. "400 Pengembang *Game* Meriahkan *Jakarta Game Show 2013*", *Radar Pena*, (www.radarpna.com, diakses 02 Desember 2014)

melalui proyek *game* yang dinamai *Scratch*¹⁶. Kelebihan utama *game* edukasi adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat¹⁷ sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama.

Melihat fenomena tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan media interaktif dengan basis teknologi yang dipadukan dengan edukasi merupakan sebuah suplemen yang cocok bagi generasi muda yang sudah menjadikan *gadget* menjadi bagian dari *lifestyle* mereka untuk membantu mendalami proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Bapak Sunarko, Guru IPS SMP Negeri 1 Surabaya, bahwa siswa lebih senang belajar ketika ada hiburannya, karena pembelajaran di sekolah sudah cukup membuat siswa jenuh. Dengan mengangkat tema sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia untuk sebuah konten *game* tentunya akan bermanfaat baik bagi perkembangan industri *game* di Indonesia, juga bagi siswa kelas VIII SMP sebagai media pendukung pembelajaran.

Berkenaan mengenai *game* yang akan dirancang ini, karakter merupakan salah satu elemen yang penting dalam *game*, dimana pemain akan melihat terlebih dahulu tampilan visualnya. Pengembangan terhadap karakter dalam *game* berbeda dengan karakter dalam buku (novel) atau film. Karakter dalam permainan hampir seluruhnya terlibat konflik secara visual (fisik), karena karakter ini hampir sama sekali tidak memiliki pemikiran dan hanya mampu sesekali berbicara. Walaupun begitu, secara tidak langsung karakter dalam berbagai media khususnya *game* memiliki keterkaitan secara baik secara emosional dan visual (fisik) dengan pemain walupun sebagian besar lebih condong pada visual (fisik), secara teori¹⁸.

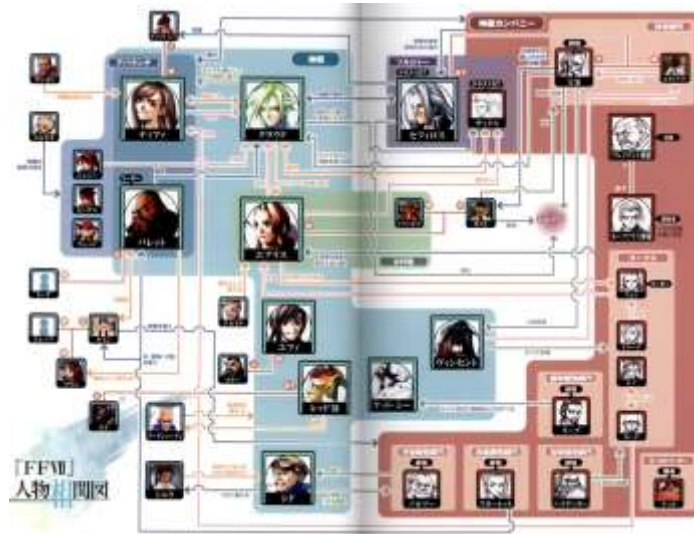
Tapi itu bukan berarti tidak mungkin untuk menambahkan lebih dalam, lebih konflik emosional, dan hubungan karakter yang lebih menarik dalam *game*. Khususnya untuk *genre game* tertentu seperti *Visual Novel game* dan *RPG*. Beberapa *game* dalam daftar ini, *Final Fantasy VII* misalnya, memiliki

¹⁶ <http://scratch.mit.edu/>

¹⁷ Dewar, Ph.D, Gwen. "Working memory in children", *Parenting Science*,
(<http://www.parentingscience.com/working-memory.html>, diakses 01 November 2014)

¹⁸ Schell, Jesse. *The Art of Game Design*, Morgan Kauffman, 2008, Hal 311

keterlibatan yang sangat mendalam terhadap struktur hubungan setiap karakternya dibalik *gameplay* yang sederhana.



Gambar 1.4 Struktur Hubungan antar Karakter *Final Fantasy 7*
(Sumber: http://finalfantasy.wikia.com/wiki/List_of_Final_Fantasy_VII_Characters)

Karakter harus dapat memberikan sebuah keunikan tersendiri bagi sebuah *game*. Dalam merancang *mobile game* bertemakan sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia, karakter disini merupakan Pahlawan Nasional yang telah dikenal yang memiliki keunikan masing-masing. Seperti menurut Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal bahwa karakter merupakan hal yang diperhatikan oleh audiens secara emosional¹⁹. Dengan kata lain, karakter merupakan elemen yang membuat *audiens* merespon secara emosional terhadap *game* yang dimainkan, sehingga pentingnya mendesain karakter dengan pose dan ekspresi yang *eye-catching*²⁰.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah Non-Desain :

1. Kurangnya pemahaman generasi muda mengenai Sejarah Indonesia, terutama mengenai Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia yang terjadi pada tahun 1816 hingga menuju kemerdekaan tahun 1945.

¹⁹ Hedgpeth, Kevin & Missal, Stephen, *Exploring: Character Design*, Thomson Delmar Learning, 2006

²⁰ Olejniczak, Patryk. *Imagine FX: Presents How to Draw and Paint Game Art*. Edisi 24 Mei 2012. Hal 19

2. Konten atau materi Sejarah yang sangat banyak membuat anak merasa jenuh, ditambah pembelajaran yang konservatif membuat materi sulit dipahami dan semakin tidak menarik.
3. Berlakunya kurikulum 2013 yang menjadi pelajaran khusus menjadi satu mata pelajaran, yaitu IPS. Sehingga semakin berkurangnya waktu untuk anak didik khususnya anak kelas 8 mengetahui dan paham mengenai Sejarah Indonesia.

Masalah desain :

1. Dibutuhkannya desain karakter *game* yang dapat membantu anak untuk menambah wawasan mengenai Sejarah khususnya para tokoh yang terlibat dalam pertempuran dan membantu anak untuk dapat memahami jalan cerita pada masa kolonial Belanda (1816) menuju kemerdekaan (1945)

1.3 Batasan Masalah

Riset tugas akhir ini hanya akan membahas proses perancangan karakter, dimana karakter merupakan salah satu bagian penting dari visual yang akan membawa dan menyatukan cerita yang ada.

1. Perancangan karakter berdasarkan pada konten buku Sejarah kurikulum 2013 semester 1, dimana peristiwa yang diambil sebagai alur cerita berawal dari masa kolonial (1816) hingga peristiwa sebelum Jepang masuk dan menguasai Indonesia. Dimana lebih difokuskan pada peristiwa pertempuran atau peperangan besar melawan penjajah selama masa itu, yaitu 7 Perang Besar. Karakter yang akan dirancang difokuskan Pahlawan Nasional yang menjadi tokoh utama pemberontakan.
2. Lingkup Target Audiens adalah anak-anak kelas 8 SMP dimana sejarah mengenai perjuangan para pahlawan dan kemerdekaan Indonesia masuk kedalam kurikulum 2013.

1.4 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang karakter *mobile game* yang dapat merepresentasikan kisah para Pahlawan Nasional Perjuangan Kemerdekaan Indonesia pada masa kolonial Belanda (1816) hingga menuju kemerdekaan Indonesia (1945) sesuai dengan konten buku Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis Kurikulum 2013?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita dan membantu merepresentasikan kisah para Pahlawan Nasional pada masa kolonial Belanda tahun 1816 hingga menuju kemerdekaan 1945 yang sesuai dengan konten buku Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis Kurikulum 2013.

1.6 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

- Hasil penelitian dari perancangan karakter dari *game*, dapat menjadi acuan bagi pengembangan desain karakter untuk produk sejenis, khususnya *game*.
- Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi bagi perkembangan ilmu desain komunikasi visual, khususnya ilmu desain karakter.

B. Manfaat Praktis

- Diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap Sejarah dan tokoh Pahlawan Nasional dalam sejarah masa kolonial Belanda 1816 hingga menuju kemerdekaan 1945
- Dengan adanya media baru yang memiliki komponen yang representatif, dalam hal ini adalah karakter dalam *game*, diharapkan media baru ini dapat membuat pemain dapat mengingat tentang jasa-jasa para Pahlawan Nasional.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1.7.1 Ruang Lingkup Studi

A. Studi Eksisting

Meliputi studi perbandingan dengan karakter *game* yang sudah ada baik dari *game* kompetitor maupun *game* komparator.

B. Studi Literatur dan Observasi

Meliputi pencarian data mengenai referensi visual para pahlawan dan sejarah peperangan dari masa kolonial Belanda (1816) hingga kemerdekaan Indonesia (1945) yang dapat diaplikasikan dalam perancangan.

C. Studi Desain Karakter

Meliputi pencarian data, referensi visual, landasan teori dan teknik yang digunakan dalam perancangan karakter dalam sebuah *game* pada *platform mobile*.

1.7.2 Ruang Lingkup Output

Output yang dihasilkan dari perancangan karakter ini adalah mulai dari konsep sketsa hingga jadi bentuk karakter untuk digunakan dalam simulasi *game* ber-genre *adventure-puzzle* dengan bentuk *platform game* yang hanya di ujicoba pada tahap versi beta, dan selesai pada *stage* pertama yaitu Perang Saparua

1.8 Sistematika Perancangan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang menurunnya ketertarikan dan minimnya pengetahuan remaja khususnya, terhadap konten lokal terutama sejarah, perkembangan industri *game* di Indonesia dan pemanfaatannya sebagai media interaktif pembelajaran.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai penggunaan teori-teori dan literatur yang dapat membantu proses perancangan karakter *mobile game* secara teknis maupun tematis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai gambaran penulis mendapatkan *sampling* dari pasar dengan menyebarkan kuesioner, tinjauan dan kesimpulan terhadap observasi yang dilakukan, hasil wawancara yang dilakukan, serta mencantumkan definisi judul dan tabel metode penelitian.

BAB IV : KONSEP DESAIN

Bab ini membahas mengenai *game* yang akan dirancang dan membuat alternatif desain karakter yang sesuai dengan pasar dan hasil observasi.

BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini menjelaskan mengenai perkembangan desain karakter sesuai dengan studi dan acuan visual yang telah di telaah dan diimplemetasikan dengan gerakan-gerakan yang akan digunakan dalam *game*.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan keseluruhan penelitian serta saran yang diperlukan untuk pembahasan penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Landasan teori digunakan sebagai landasan perancangan terutama teori *platform game* khususnya *Adventure-puzzle game*, teori desain karakter untuk *mobile game*, serta alur peristiwa pertempuran besar yang terjadi dari masa kembalinya masa kolonial Belanda (1816) hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia (1945).

2.1.1 *Video Game, Platform Game, dan Genre Game*

Elliot Averdon dan Brian Sutton-Smith didalam buku *The Art of Game Design*, memberikan definisi dari *game*, yaitu:

“Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequibrial outcome.”

Yang dapat diterjemahkan sebagai:

“Games adalah pelatihan sistem kontrol secara sukarela dimana adanya sebuah adu kekuatan yang dibatasi oleh sebuah peraturan untuk menciptakan sebuah hasil yang tidak sama.”

Dari definisi *game* diatas dapat dijabarkan bahwa *game* merupakan hal yang dilakukan secara sengaja dengan kehendak diri sendiri yang dimana adanya sebuah ‘pertandingan’ yang memperlihatkan adanya sebuah konflik antar pemain yang bermain secara aktif, tidak pasif, memperlihatkan dominasi dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan yang terikat oleh peraturan yang dapat menghasilkan dua hasil, kalah atau menang.

Dapat disimpulkan bahwa *game* diciptakan atas kebutuhan manusia untuk bermain dan berinteraksi. Kata ‘bermain’ sendiri mengacu pada aktifitas yang disertai dengan perbandingan antara kepuasan, kesenangan, kekuatan, dan inisiatif diri, menurut J. Barnard Gilmore; seperti dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, main dapat diartikan

sebagai kegiatan melakukan permainan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak.

Mobile game merupakan *game* yang dimainkan melalui *platform mobile* seperti *handphone*, PDA, dan tablet. Hal unik yang dapat diamati dari *mobile games* adalah layar *output* dari *mobile games* relatif berukuran kecil, *input* yang berbeda dari *video game* di *platform* lainnya, sistem operasi yang berbeda, kapasitas *hardware* yang lebih rendah dan ketajaman warna yang berbeda.

Game terkadang diklasifikasikan dalam beberapa *genre*²¹, yang dimaksudkan untuk menentukan *game* kedalam beberapa kategori yang memiliki kesamaan dalam gaya visual atau karakteristik, seperti dalam hal perspektif, *gameplay*, narasi, dsb, yaitu: *Action*, *Adventure*, *Role Playing Game* (RPG), *Simulasi*, *Sports*, *Strategy*, *Artificial Life*, and *Puzzle Games*.

2.1.2 *Adventure Game*

Adventure game atau *game* petualangan merupakan *game* yang biasanya memerlukan tokoh dalam suatu cerita yang interaktif untuk berpetualang menjelajahi dunia cerita dan memecahkan berbagai teka-teki yang terkadang manipulatif dengan berinteraksi dengan orang-orang atau lingkungan, paling sering dalam cara yang non-konfrontatif. Secara orisinal pada *game* petualangan sama sekali tidak memiliki plot; hanya menawarkan tempat atau dunia untuk dijelajahi dan teka-teki yang perlu dipecahkan. Tidak berlama setelah itu *game* petualangan mulai mengeksplorasi gagasan cerita interaktif (*interactive storytelling*). *Game* dengan genre ini sangatlah inovatif dan bersifat sangat *general*, sehingga diminati oleh para *gamer* di berbagai belahan dunia dan berbagai kalangan usia, baik pria maupun wanita.

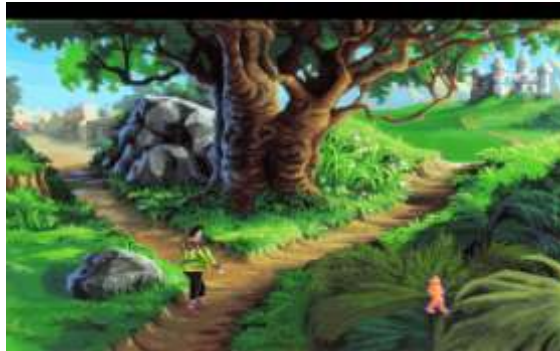
Game petualangan juga dapat digambarkan sebagai *game* teka-teki dalam bentuk narasi. Dimana sering kali *genre* ini dipakai untuk menjadi dasar *gameplay* genre lain walaupun tidak secara spesifik atau dominan;

²¹ Adams, Ernest. *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*. New Riders. 2009

atau dipadukan dengan *genre* lain yang akhirnya memunculkan sebuah *genre* baru. Pada umumnya, *genre* ini memiliki satu tokoh utama (protagonis) yang dijalankan untuk menyelesaikan misi yang ada hingga akhir cerita.

Didalam beberapa *elemen* yang paling penting dalam *genre game* ini adalah mendongeng atau cerita yang interaktif, eksplorasi, dan memecahkan teka-teki.

Contoh : *King's Quest, Alice Madness*



Gambar 2.1 Contoh Screenshot Adventure game *King's Quest*
(Sumber: emuparadise.com)



Contoh Screenshot Adventure game *Alice Madness*
(Sumber: <http://www.ea.com/alice/images>)

2.1.3 Komponen Dalam Game

A. *User Interface*

UI merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pemain (*user*). UI berfungsi untuk menghubungkan antara pemain dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan. UI dirancang se-efisien mungkin untuk memudahkan. Sebuah UI permainan seharusnya untuk menghibur serta memfasilitasi para pemain.

B. Dunia atau *Environment*

Sebuah dunia *game* merupakan alam semesta buatan, tempat *imajiner* dimana peristiwa permainan tersebut berlangsung. Apabila *game* yang dimainkan berdasarkan dunia nyata seperti *simulation game*, maka dunia yang diambil adalah penampakan dari dunia nyata berdasarkan fotografi, peta dunia, bahkan video. Sementara *game* dengan tema fantasi, maka dunia yang dikembangkan merupakan dunia *imajiner* hasil imajinasi para pengembang *game*.

C. Karakter

Jika kita ingin membuat *game* yang memiliki cerita besar di dalamnya, cerita ini harus berisi karakter yang mudah diingat²² agar pemain dapat merasakan sisi emosional dan pengalaman bermain yang baik dalam bermain *game*. Dalam *game* karakter yang ditampilkan dan dikendalikan oleh pemain disebut *avatar*.

D. Mekanik Inti²³

Mekanisme inti adalah jantung dari permainan, menghasilkan *gameplay* dan menerapkan aturan. Mekanik inti permainan menentukan bagaimana permainan itu sebenarnya beroperasi; apa aturannya dan bagaimana pemain berinteraksi dengan mereka. Mekanisme inti berbeda antara *real-time* dan *turn-based games* dan mekanisme inti terkait dengan *leveling*.

2.1.4 Desain Karakter

Desain karakter merupakan aspek penting dari bercerita dan membangkitkan respon emosional pemain, baik dari segi cerita dan permainan. Apakah itu berdasarkan tampilan visual dari karakter atau kedalaman emosional dari latar belakang cerita; karakter yang kita mainkan dan orang yang berinteraksi dengan kita membantu membuat dunia *game* terlihat lebih nyata. Pahlawan, penjahat, orang awam, dan

²² Schell, Jesse. *The Art of Game Design*. Morgan Kauffman. 2008

²³ Adams, Ernest. *Opcit*. Hal 35

pengamat: Tanpa karakter-karakter ini yang membawa kita untuk maju, permainan seperti cangkang kosong.

Dalam banyak *genre*, struktur permainan memiliki *gameplay* disekitar karakter. *Action game*, *Adventure game*, dan *Strategy game*, semua karakter digunakan secara ekstensif untuk menghibur. Pemain membutuhkan karakter yang dirancang agar mudah mengidentifikasi dan ingat—seperti pahlawan untuk menghibur dan penjahat untuk ditertawakan. Permainan terbaik juga meliputi karakter yang *kompleks* yang tidak ksatria atau jahat melainkan diantaranya, karakter dirancang untuk menggugah keingintahuan pemain atau membuat pemain berpikir. Jika karakter tidak menarik atau memikat, permainan menjadi kurang menyenangkan.

Banyak faktor yang digabungkan untuk menentukan sejauh mana karakter dianggap menarik bagi orang. Karakter tidak perlu menarik dalam arti konvensional bagaimana untuk enak dipandang, tapi karakter haruslah dibuat dengan baik—gambar yang menarik dan mudah dikenali. Berbagai atributnya harus terlihat secara harmonis; tubuhnya, pakaian, suara, animasi, ekspresi wajah, dan karakteristik lain semua harus bergabung untuk mengekspresikan karakter dan perannya dengan jelas kepada pemain. Karakter harus memiliki khas daripada derivatif, bahkan karakter *stereotype* pun harus memiliki sesuatu yang membuat dia berbeda dari dengan yang lainnya yang bertipe sejenis.

Sebuah karakter yang baik juga harus *kredibel*. Pemain mengetahui karakter melalui penampilan dan tindakannya dan jika karakter yang kemudian melakukan sesuatu yang bertentangan dengan sifat karakter, pemain sukar untuk percaya. Karakter sederhana harus konsisten. Sementara karakter dengan sifat yang lebih manusiawi, mungkin lebih tidak konsisten. Akan tetapi meskipun demikian, pemain harus merasa bahwa karakter memegang inti nilai-nilai bahwa dia melewati batas.

Tujuan dari desain karakter maka adalah untuk menciptakan karakter yang orang menemukannya unik (bahkan jika karakter adalah

penjahat, seperti Darth Vader), dapat dipercaya, dan bahwa pemain dapat mengidentifikasi dengan mudah (terutama dalam kasus *avatar*).

A. Ekspresi²⁴

Salah satu tujuan mendesain adalah untuk mengkomunikasikan maksud dan tujuan sang desainer, dan ekspresi merupakan salah satu poin penting dari komunikasi itu sendiri. Saat membuat sebuah karakter, mereka dibuat untuk menarik perhatian atau merupakan penjelmaan dari sesuatu. Ekspresi didesain untuk membawa kesan emosional yang membawa motivasi bagi karakter itu sendiri. Karakter memerlukan ekspresi yang dibutuhkan untuk menyampaikan emosi. Cara terbaik untuk memperlihatkan emosi dengan ekspresi adalah dengan melalui mata bahkan tanpa menggunakan mulut atau pose tertentu.

B. Bahasa Tubuh atau *Gesture*

Bahasa tubuh atau *gesture* merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi *non-verbal* dimana karakter menggerakkan bagian-bagian tubuh tertentu untuk memberikan kesan emosional. Bahasa tubuh seringkali berjalan bersamaan dengan ekspresi. Dalam *game*, *gesture* lebih banyak digunakan dibandingkan ekspresi dikarenakan *physical limitation* dan kecilnya dimensi dimana emosi lebih terlihat dengan gerakan yang mempunyai area lebih luas yang dapat digunakan.

2.1.5 Karakter *Game*

Karakter *game* dibagi menjadi dua tipe yaitu, *player character* dan *non-player character* atau biasa disebut NPC. Terkadang pemain dapat mengontrol lebih dari satu karakter atau dalam beberapa *genre game*, malah tidak memiliki karakter untuk dikontrol seperti dalam *puzzle game*

²⁴ *Expression in Character Design* by Brookes Eggleston - Character Design Forge, Youtube, diakses 16 Maret 2016

yang dimana pemain tidak berinteraksi dengan ‘karakter’, melainkan berinteraksi langsung dengan teka-teki yang telah disiapkan.

Dalam pembuatan karakter dalam game perlu diperhatikan bahwa karakter yang dibuat haruslah menarik dan mudah dikenali oleh pemain dan gaya visual yang digunakan haruslah sesuai dengan dunia (*environment*) yang diciptakan agar tidak terjadi kesenjangan dalam pandangan²⁵. Membuat grafik yang diperuntukan bagi *portable platform* terutama *handphone* mencakup kumpulan kriteria yang berbeda dibandingkan dengan membuat *video game* pada umumnya. *Mobile game* tidak memiliki kualitas dan kapasitas sistem yang memadai untuk menandingi kemampuan yang dapat diberikan oleh *video game*, lebih sedikit warna, lebih sedikit *sprites*, tidak membutuhkan kemampuan *hardware* yang tinggi, dan lebih sedikit kapasitas penyimpanan²⁶. Desainer harus bisa membuat karakter dengan poin-poin penting karena adanya *physical limitation* yang dikarenakan ukuran layar yang begitu kecil, karena itu gaya visual *pixel art* dan *vector art (cel-shaded)* banyak dipergunakan dalam *game* dengan *platform 2D* agar mencakup semua kriteria tanpa harus menghilangkan poin penting dari desain karakter itu sendiri.

A. Fisik

Dalam penggambaran fisik karakter dapat dijabarkan dengan tampilan fisik yang dimiliki. Terkadang tampilan fisik dapat dihubungkan pula baik dengan sejarah karakter itu sendiri dan kepribadian personal. Berikut adalah beberapa poin yang dapat dijabarkan untuk membangun fisik karakter.

- Bentuk tubuh dan tinggi
- Warna dan gaya rambut
- Warna mata
- Warna kulit

²⁵ “Principles of Game Design Visual Style and Gameplay”, *Content Writer*, (<http://www.contentedwriter.com/principles-of-game-design-visual-style-and-gameplay>, diakses 18 Februari 2016)

²⁶ NFGMan, *Character Design for Mobile Devices*, Gulf Professional Publishing.

- Kostum atau pakaian
- *Gesture*
- Ekspresi

B. Karakter atau *Personality*

Karakter adalah perilaku seseorang ketika berinteraksi dengan lingkungan yang dilandasi dengan pengetahuan tentang moral (Naftalia, 2006). Kepribadian dan karakter seseorang adalah hasil interaksi antara diri orang itu, pengalaman hidup dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, kepribadian bisa berubah. Sedangkan karakter individu, bisa dibentuk²⁷. Karakter seseorang didasari pula oleh sejarah dan latar belakang asalnya dimana terdapat beberapa sifat yang menjadi ciri khas dari suatu daerah tertentu.

2.1.6 Karakter *Archetypes*²⁸

Beberapa sifat tertentu secara jelas terdapat dalam semua karakter. Sifat-sifat inilah yang disebut dengan *archetypes*. *Archetype* ini dianggap sebagai original model, sifat, atau kebiasaan seseorang yang kita sebagai pemain harapkan dapat dicontoh atau berusaha untuk menyamai. *Archetype* ini mencakup baik sifat jahat maupun baik.

Sekarang, teori pengkategorian *Archetype* yang paling umum digunakan berasal dari Carl Jung, seorang psikolog asal Swiss yang disebut ‘The Jungian Archetypes’—namun karakter *Archetypes* yang paling sering digunakan dalam *storytelling* sekarang:

A. *The Hero*

Hero atau pahlawan adalah karakter *sentral* dalam *game* dengan satu pemain. *Hero* mayoritas menjadi *avatar* bagi pemain dan pemain harus mampu mengenali dan memiliki ikatan dengan karakter ini.

²⁷ Kusumawardhani, Naftalia. “Apa Bedanya Kepribadian dan Karakter?”, Kompasiana, (diakses 1 Maret 2016)

²⁸ Tillman, Bryan. *Creative Character Design*. Focal Press. 2011

B. *The Shadow*

Shadow atau bayangan memiliki peranan yang sangat penting sebagai karakter yang berlawanan dengan *hero*. Biasanya merupakan karakter antagonis yang paling utama didalam cerita. *Shadow* dapat berupa musuh yang menjadi penyebab dari masalah yang ditanggung *hero*.

2.1.7 Concept Art

Konsep Visual adalah bentukan dari ilustrasi guna menyampaikan menvisualisasikan ide yang biasa digunakan dalam film, *video game*, animasi, atau komik sebelum masuk kedalam tahap produk akhir. *Concept art* adalah kunci untuk fokus pada sebuah visi visual dan meratakan keabnormalan yang dapat menjadi masalah²⁹.

2.1.8 Workflow Perancangan Karakter³⁰

A. *Brainstorming*

Pembuatan karakter tidak sekedar menggambar sesuatu yang bagus tanpa adanya sebuah konsep utuh yang menyamakan visual dan *brainstorming* adalah kuncinya. *Brainstorming* adalah teknik untuk menjamah segala ide. Pembuatan karakter terbagi menjadi dua kategori. *Confine design* adalah konsep yang hasil akhirnya dapat dikenali oleh *audiens* dan berhubungan dengan sesuatu yang ada, sementara *non-confine design* adalah konsep yang tidak terbatas dan diluar nalar.

B. *Bentukan Siluet*

Ini merupakan salah satu metode yang paling membantu dan produktif ketika itu diperlukan untuk menghasilkan konsep dengan jumlah yang bervariasi dalam waktu singkat. Ini bukan metode yang digunakan oleh semua ilustrator dan itu tentu bukan keharusan untuk merancang makhluk atau karakter murni didasarkan dari bentuk siluet diawal. Ini

²⁹ "Just what is concept art?", *Creativebloq*, (<http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>, diakses 20 Februari 2016)

³⁰ *Concept Art Creature Design Workflow* by Andrew Hou, Skillshares, diakses 16 September 2014

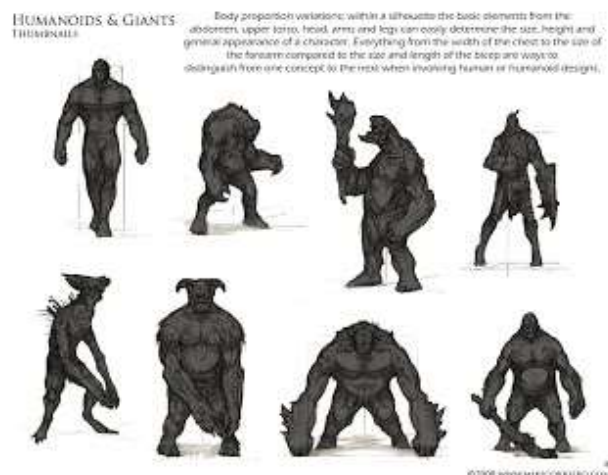
tidak selalu perlu menjadi kasus, sebagai garis sketsa sederhana atau nuansa sederhana nilai masih dapat memberikan efek yang serupa dan hanya sebagai efisiensi.



Gambar 2.2 Contoh awal siluet karakter
(Sumber: <http://characterdesignnotes.blogspot.com>)

C. Sketsa

Setelah memilih siluet terbaik untuk dikerjakan ke tahap selanjutnya, dapat mengambil bentuk itu dan menurunkan *opacity* untuk memulai proses membuat sketsa dasar kasar anatomi dalam bentuk. Pemodelasian beberapa hal pada karakter, tetapi tujuan utamanya adalah untuk memahami bentuk sedemikian rupa untuk mempertahankan bahwa karakteristik siluet. Hal ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu, menurunkan *opacity* dari siluet awal dan mulai membuat sketsa dalam bentuk dasar secara langsung, atau dengan menyimpan siluet seperti dan mulai menutupnya dengan warna yang lebih ringan.



Gambar 2.3 Penambahan sketsa pada siluet
(Sumber: <http://characterdesignnotes.blogspot.com>)

D. Finalisasi

Ketika memberikan detail dan anatomi pada siluet dalam bentuk *value* dan bentuk, ini memberikan banyak pilihan yang bervariasi dimana bisa memberikan mengeluarkan anatomi yang tersembunyi. Kemudian membuat beberapa penyesuaian kecil dengan garis siluet untuk beberapa perbedaan tambahan. Diselesaikan dengan menambah warna.



Gambar 2.4 *Final Product based off of a quick thumbnail*
(Sumber: <http://characterdesignnotes.blogspot.com>)

2.1.9 Gaya Gambar

Fungsi ilustrasi tidak hanya sebagai pelengkap, elemen estetis atau hanya penjelas saja, namun ia berfungsi sebagai media penghubung dan memberikan sebuah ungkapan visual yang juga memiliki fungsi komunikasi antara pembaca dan sang ilustrator. Berikut ini beberapa contoh gaya gambar secara umum, diantaranya adalah Realisme, Semirealisme, Dekoratif, dan Kartun.

A. Manga

Manga atau dengan kata lain komik Jepang, dimana saat ini manga lebih mengacu pada *pop culture* komik maupun animasi Jepang. Namun di Indonesia sendiri *manga* dapat merujuk pada gaya gambar yang teradaptasi pada 'manga' itu sendiri.

B. Manga Super Deformed

Manga Super Deformed atau lebih sering disingkat SD merupakan salah satu gaya khas karikatur Jepang dimana karakter yang digambar

dengan cara berlebihan sehingga membuat mereka menyerupai anak-anak kecil. Gaya ini merupakan bagian integral dari apa yang penggemar anime Jepang dan Amerika sebut sebagai *chibi*³¹.

Secara teknis, dalam penggambaran dengan gaya ini memiliki proporsi tubuh yang cukup unik yaitu antara sepertiga (1: 3 rasio) dan satu setengah (1:2 rasio) ketinggian karakter. Selain proporsi, yang berubah dari penggambaran karakter ini ialah kurang detail. Sehingga dengan adanya perubahan pada proporsi pada tubuh maka otomatis pada area lain disederhanakan mengikuti bentukan dan mengabaikan detail seperti lipatan baju atau aksesoris³².

2.1.10 *Color in Game*³³

Warna dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengatur suasana hati, bahkan membuat sebuah pernyataan. Warna juga digunakan untuk memvisualisasikan energi, untuk memberikan ‘kekuatan’ atau untuk mendinginkan. Dengan memilih skema warna yang tepat, kita dapat menciptakan suasana, elegan, kehangatan, kepenatan, dan lain-lain. Warna dapat elemen desain yang paling kuat jika menggunakannya secara efektif.

Warna mempengaruhi kita dalam berbagai cara, baik secara mental dan fisik. Sebuah warna merah yang kuat telah terbukti meningkatkan tekanan darah, sementara warna biru memiliki efek menenangkan.

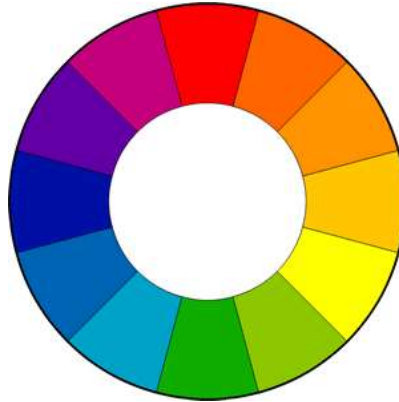
Color wheel atau lingkaran warna adalah alat dasar untuk menggabungkan warna. Pertama diagram lingkaran warna dirancang oleh Sir Isaac Newton pada tahun 1666. Lingkaran warna dirancang sehingga warna dapat divirtualisasikan secara baik jika bersama-sama. Selama bertahun-tahun, banyak variasi desain dasar telah dibuat, tetapi versi yang paling umum adalah roda 12 warna berdasarkan RYB³⁴.

³¹ “Super Deformed”, *Wikipedia*, (https://en.wikipedia.org/wiki/Super_deformed, diakses 20 September 2014)

³² Sato, Gen. *How to Draw Manga Volume 18: Super-Deformed Characters 1: Humans*, Graphic-Sha, 2005

³³ “Color in games”, *Gamasutra*, (<http://www.gamasutra.com>, diakses 10 Maret 2015)

³⁴ “Color Theory Introduction”, *Tigercolor*, (<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>, diakses 12 Februari 2016)



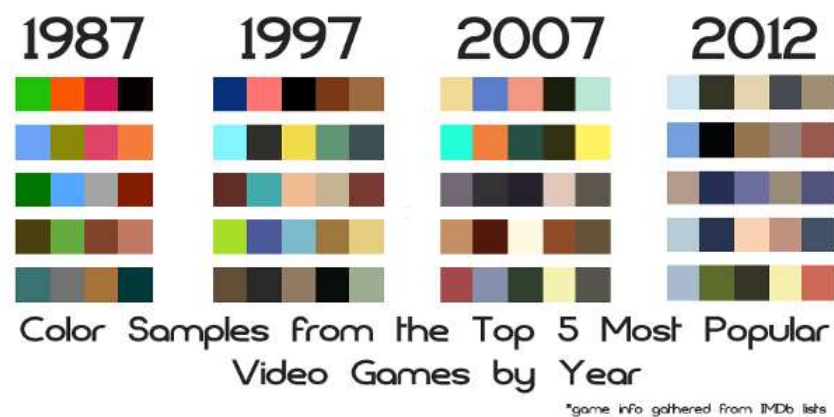
Gambar 2.5 *Color Wheel*
(Sumber: <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/>)

Secara tradisional, ada sejumlah kombinasi warna yang dianggap paling sesuai, ini disebut harmoni warna; Mereka terdiri dari dua atau lebih warna dengan hubungan tetap dalam lingkaran warna.

Fungsi utama dari warna dalam *game* adalah memudahkan *user* untuk mengenali dan mengidentifikasi objek dan tentu saja penggunaan warna mencerminkan hal itu. Seperti halnya apel dalam *game* dibuat berwarna merah karena dalam dunia nyata apel juga berwarna merah sehingga *user* dapat mengenalinya dengan mudah.

Untuk membuat *game* semakin dikenali, seperti misalnya warna-warna cerah dipakai untuk permainan yang lebih kasual sementara warna-warna yang lebih bernuasa dipakai untuk permainan yang lebih berat, seperti FPS. Pemilihan warna juga sering dipengaruhi oleh *fashion mode* yang populer pada zaman itu³⁵. Ini adalah beberapa contoh warna yang paling populer dari empat tahun yang berbeda yang mencakup tiga dekade.

³⁵ Tulleken, Herman. "Color in games: An indepth look at one of game design most useful tools ", Gamasutra.com, (<http://www.gamasutra.com>, diakses 17 Maret 2016)



Gambar 2.6 Color Samples from the Top 5 Most Popular Video Games by Year
(Sumber: <http://www.gamasutra.com>)

Terlihat adanya kontras warna pada tahun 2012 yaitu warna biru dingin dengan warna coklat hangat, yang dimana warna ini populer dipergunakan oleh para *developer game* 3D untuk mencapai tahap realisme pada suasana yang homogen dan monokrom dengan menggunakan banyak desaturasi dan *tinting* sebagai efek tambahan.

2.1.11 Targiet Audiens

A. Psikologi Remaja usia 12-14 tahun ³⁶

Robert Siegler (1998) mendeskripsikan 3 karakteristik dari pandangan pemrosesan informasi. Karakteristik pertama adalah penekanan pada kegiatan berpikir sebagai pemrosesan informasi. Menurut Siegler, ketika remaja menangkap, *encoding*, merepresentasikan dan menyimpan informasi dari dunia luar, mereka sedang terlibat dalam kegiatan berpikir. Meskipun demikian, kemampuan berpikir manusia yang luar biasa memiliki sejumlah kelemahan yaitu, mereka hanya memproses informasi dalam jumlah yang terbatas dalam suatu waktu, dan mereka dibatasi oleh seberapa cepat dapat memrosesnya.

³⁶ Santrock, John W. *Adolescence 11th Edition*. McGraw-Hill Humanities. Hal 168

B. Minat Remaja usia 12-14 tahun

Minat merupakan suatu keinginan dan kebutuhan yang ingin dan harus diperoleh, dalam perkembangannya remaja awal memiliki dua minat pokok yaitu:

1) Minat sosial

Minat yang bersifat sosial bergantung pada kesempatan yang diperoleh remaja untuk mengembangkan minat tersebut dan pada kepopulerannya dalam kelompok. Perkembangan kehidupan remaja juga ditandai dengan gejala meningkatnya pengaruh teman sebaya dalam kehidupan. Karena sebagian besar waktunya dihabiskan untuk berhubungan atau bergaul dengan teman-teman sebaya mereka. Memang pada prinsipnya hubungan teman sebaya mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan remaja. Seperti teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Harry Stack Sullivan yang menekankan bahwa melalui teman sebaya anak dan remaja belajar hubungan timbal balik yang simetris. Mereka juga mempelajari secara aktif kepentingan-kepentingan dan perspektif teman sebaya dalam rangka meluruskan integrasi dirinya dalam aktivitas teman sebaya yang berkelanjutan.

2) Minat pribadi

Minat pada diri sendiri merupakan minat yang terkuat di kalangan remaja. Sebabnya adalah mereka sadar bahwa dukungan sosial sangat besar dipengaruhi oleh penampilan diri untuk menarik perhatian kelompok sosial. Diantara minat pribadi yaitu: minat pada penampilan diri, minat pada pakaian, minat pada prestasi, minat pada pendidikan, dan minat pada pekerjaan.

2.1.12 Konten

Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran IPS Terpadu kelas 8, konten sejarah yang termasuk kompetensi dasar dimulai dari masa kononial Belanda menuju proklamasi kemerdekaan. Dalam rentang waktu yang

sangat lama (1816-1945) pengaruh kebijakan kolonial secara politik semakin merugikan, hal ini tampak dari reaksi masyarakat Indonesia sehingga terjadinya pemberontakan dan pertempuran dengan penjajah untuk mengusir mereka dari Indonesia dan merebut kemerdekaan.

Perang-perang besar yang terjadi di Nusantara ini diantara lain Perang Saparua di Maluku (1817), Perang Padri I di Sumatra Barat (1821-1825), Perang Diponegoro di Yogyakarta (1825), Perang Padri II (1830-1837), Perang Jagaraga di Bali (1849-1906), Perang Banjar (1858-1866), Perang Aceh (1873-1904), dan Perang Tapanuli di Sumatra Utara (1876). Perang-perang besar ini sebagian besar terjadi disaat pemerintahan Hindia Belanda sebelum akhirnya menyerahkannya kepada Jepang yang akhirnya menguasai Indonesia.



Gambar 2.7 Peta beberapa perlawanan rakyat Indonesia abad XIX
(Sumber: Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VIII)

A. Perang Saparua (1817)

Latar Belakang

- Pemerintah kolonial menurunkan tarif hasil bumi yang wajib diserahkan sementara pembayarannya cenderung tertunda-tunda.
- Pemerintah kolonial memberlakukan kembali penyerahan wajib dan wajib kerja.
- Pemerintah kolonial memberlakukan uang kertas, sedangkan rakyat Maluku telah terbiasa dengan uang logam.
- Pemerintahan kolonial menggerakkan para pemuda Maluku untuk mau menadi prajurit Belanda.

Tokoh Pahlawan

- Thomas Matulesia (Kapitan Pattimura)

Proses Perlawanan

- Rakyat Maluku dibawah pimpinan Pattimura mengajukan daftar keluhan kepada Residen van den Bergh. Keluhan itu mengenai tindakan semena-mena pemerintah kolonial yang menyengsarakan rakyat
- Karena keluhan tidak digubris, rakyat Maluku menyerbu dan merebut benteng Duurstede di Saparua, pada tanggal 16 Mei 1817.
- Pada awal Agustus 1817, benteng Duurstede dapat direbut kembali oleh Belanda. Perlawanan rakyat Maluku berlangsung secara gerilya.
- Perlawanan rakyat Maluku berakhir dengan menyerahnya Pattimura dan kawan-kawan kepada Liman Pietersen. Setelah diadili di Ambon, sebagian besar tokoh perlawanan dijatuhi hukuman mati.

B. Perang Padri (1821-1825)

Latar Belakang

- Pada awal abad ke-19 M, muncul gerakan Wahabiah di Sumatra Barat bertujuan memurnikan kehidupan Islam. Kelompok pendukung gerakan tersebut dikenal sebagai Kaum Padri.
- Gerakan Kaum Padri mendapat tantangan dari kelompok panghulu yang menganggap dirinya turunan raja-raja Minangkabau. Karena cenderung mempertahankan adat, kelompok itu dikenal sebagai Kaum Adat.
- Pemerintah kolonial berpihak pada Kaum Adat. Pada tanggal 10 Februari 1821, diadakan perjanjian antara Residen de Puy dan Tuanku Suruaso berserta 14 penghulu adat.
- Berdasarkan perjanjian itu, pasukan Belanda menduduki beberapa daerah di Sumatra Barat. Peristiwa itu menandai mulainya Perang Padri I.

Tokoh Pahlawan

- Tuanku Imam Bonjol

Proses Perlawanan

- Perang Padri I ditandai serangan Kaum Padri ke pos-pos Belanda di Smawang, Sulit Air, Enam Kota, Rau, dan Tanjung Alam. Kekuatan pasukan Padri berpusat di Bonjol dan Alam Panjang.
- Pada tanggal 22 Januari 1824, disepakati perjanjian perdamaian di Bonjol. Namun, karena pelanggaran oleh pasukan Belanda, muncul perlawanan lebih dasyat dari Kaum Padri.
- Pada tanggal 15 November 1825 disepakati perjanjian perdamaian di Padang. Tawaran perdamaian dari Belanda lebih disebabkan oleh harus ditariknya pasukan Belanda ke Jawa untuk menghadapi perlawanan Diponegoro. Peristiwa perdamaian di Padang itu menandai akhir Perang Padri I.
- Selesai perang Diponegoro, pasukan Belanda mendirikan pos di wilayah kekuasaan Kaum Padri. Peristiwa ini yang mengawali Perang Padri II tahun 1830.
- Pada tanggal 21 September 1837, benteng di Bonjol jatuh. Meskipun Tuanku Imam Bonjol telah ditangkap lalu diasingkan, perlawanan masih dilanjutkan oleh Tuanku Tambusai dan Perang Padri II usai setelah Tuanku Alahan menyerah.

C. Perang Diponegoro (1825-1830)

Latar Belakang

- Rakyat dibelit oleh berbagai bentukan pajak dan pungutan yang menjadi beban turun-temurun.
- Ketidakberdayaan pihak Keraton Yogyakarta terhadap campur tangan politik dari pemerintah kolonial. Secara semena-mena pemerintah mengganti Hamengkubuwono II dengan Hamengkubuwono III.
- Kecenderungan hidup mewah kalangan keraton, seolah tidak memperdulikan penderitaan rakyat.
- Tersingkirnya Panegran Diponegoro dari elit kekuasaan karena menolak kompromi dengan pemerintahan kolonial. Pangeran

Diponegoro memilih mengasingkan diri ke Tegalrejo untuk memusatkan perhatian pada kehidupan beragama.

- Pemerintah kolonial melakukan provokasi dalam proyek pembuatan jalan yang menerobos tanah Pangeran Diponegoro dan membongkar makam keramat. Sebagai protes, patok-patok jalan diganti dengan tombak. Pada tanggal 10 Juli 1825, terdengar dentuman meriam Belanda di Tegalrejo. Peristiwa itu mengawali perang Diponegoro.

Tokoh Pahlawan

- Pangeran Diponegoro

Proses Perlawanan

- Pusat kedudukan Diponegoro berawal di Selarong. Secara serentak, pasukannya menyerang kedudukan Belanda di berbagai kota di Jawa tengah dan Jawa Timur. Kemenangan demi kemenangan turut ditentukan oleh dukungan fanatik rakyat terhadap perlawanan Diponegoro.
- Untuk mengatasi perlawanan Diponegoro, Gubernur Jendral van Der Capellen menugaskan Letjen H.M de Kock. Ia menjalankan strategi *Benteng-stelsel*. Benteng didirikan disetiap tempat yang telah dikuasai. Antar benteng dihubungkan dengan jalan untuk memudahkan komunikasi dan gerakan pasukan.
- Diponegoro berangsur-angsur terdesak.
- Pada tanggal 28 Maret 1828, Diponegoro bersedia berunding di kediaman residen Kedu, di Magelang. Setelah perundingan tidak menghasilkan kesepakatan, Diponegoro ditawan, kemudian diasingkan. Peristiwa itu menandai berakhirnya Perang Diponegoro.

D. Perang Bali (1849-1906)

Latar Belakang

- Pemerintah kolonial dan para penguasa Bali bersengketa mengenai hak tawan karang (hak raja Bali menguasai kapal yang kandas di wilayah perairannya). Sebelum kedua belah pihak bersepakat, penguasa Bali tidak menggunakan hak itu apabila pemerintah

membayar setiap kapal Belanda yang kandas di perairan Bali, karena pemerintah Kolonial melanggar kesepakatan itu, para penguasa Bali kembali memberlakukan hak mereka.

- Pemerintah kolonial memprotes raja Buleleng atas kepemilikan kapal Belanda yang kandas diperairannya. Raja Buleleng tidak menghiraukan protes itu. Insiden tersebut meletup Perang Jagaraga yang mulai 2 tahun kemudian.

Tokoh Pahlawan

- I Gusti Ketut Jelantik

Proses Perlawanan

- Pada tahun 1846, pasukan Belanda menyerbu Buleleng. Walaupun dibantu Karangasem, istana Buleleng dapat diduduki. Raja Buleleng menyingkir ke Jagaraga.
- Pemerintah kolonial memaksakan perjanjian dengan Buleleng dan Karangasem untuk mengakui kekuasaan Belanda dan penghapusan hak tawan karang. Karena perjanjian itu tidak dihiraukan, pasukan Belanda menyerbu Benteng Jagaraga. Namun serangan itu dapat digagalkan.
- Pada tahun 1849, Belanda melancarkan ekspedisi militer yang lebih besar dibawah pimpinan Jenderal Michiels. Setelah Jagaraga dapat direbut, serangan diarahkan ke Klungkung, Karangasem, dan Gianjar.
- Semangat puputan rakyat Bali (bertempur habis-habisan sampai mati) mempersulit gerak pasukan Belanda. Baru pada tahun 1906, pemerintah kolonial dapat menegakkan kekuasaannya di Bali.

E. Perang Banjar (1858-1866)

Latar Belakang

- Pemerintah kolonial campur tangan dalam urusan pergantian tahta kerajaan. Pemerintah mendukung Pangeran Tamjid Ullah yang tidak disukai rakyat.

- Setelah Tamjid Ullah turun tahta, pemerintahan kolonial mengumumkan penghapusan Kerajaan Banjarmasin.

Tokoh Pahlawan

- Pangeran Antasari

Proses Perlawanan

- Setelah Tamjid Ullah turun tahta, timbul pemberontakan yang mendukung Prabu Anom. Namun Prabu Anom tertangkap, tetapi pemberontakan tetap berlanjut.
- Sejak tahun 1859, Pangeran Antasari tampil sebagai pemimpin perlawanan. Perlawanan semakin berkobar setelah Belanda mengumumkan penghapusan Kerajaan Banjar. Pasukan Belanda sempat terdesak sehingga mendatangkan bantuan dari Batavia.
- Pasukan Belanda mulai terdesak pemberontak, terutama setelah Antasari meninggal.
- Tahun 1866 perlawanan rakyat banjar berhasil dipadamkan seluruhnya.

F. Perang Aceh (1873-1904)

Latar Belakang

- Akibat dari Perjanjian Siak 1858, Sultan Ismail menyerahkan wilayah Deli, Langkat, Asahan dan Serdang kepada Belanda, padahal daerah-daerah itu sejak Sultan Iskandar Muda, berada di bawah kekuasaan Aceh. Belanda melanggar perjanjian Siak, maka berakhirlah Perjanjian London tahun 1824.
- Dengan dibukanya Terusan Suez oleh Ferdinand de Lesseps menyebabkan perairan Aceh menjadi sangat penting untuk lalu lintas perdagangan.
- Ditandatanganinya Perjanjian London 1871 antara Inggris dan Belanda, yang isinya, Britania memberikan keleluasaan kepada Belanda untuk mengambil tindakan di Aceh. Belanda harus menjaga keamanan lalulintas di Selat Malaka. Belanda mengizinkan Britania

bebas berdagang di Siak dan menyerahkan daerahnya di Guyana Barat kepada Britania.

- Aceh menolak ultimatum komisaris Aceh, F.N.Nieuwenhyusen, agar mengakui kedaulatan pemerintahan kolonial. Kemudian 4 hari setelah itu pemerintah kolonial mengumumkan perang kepada Aceh.

Tokoh Pahlawan

- Teuku Umar

Proses Perlawanan

- Perang Aceh Pertama (1873-1874) dipimpin oleh Panglima Polim melawan Belanda yang dipimpin Köhler. Köhler dengan 3000 serdadunya dapat dipatahkan, dimana Köhler sendiri tewas pada tanggal 14 April 1873. Sepuluh hari kemudian, perang berkecamuk di mana-mana. Yang paling besar saat merebut kembali Masjid Raya Baiturrahman, yang dibantu oleh beberapa kelompok pasukan. Ada di Peukan Aceh, Lambhuk, Lampu'uk, Peukan Bada, sampai Lambada, Krueng Raya. Beberapa ribu orang juga berdatangan dari Teunom, Pidie, Peusangan, dan beberapa wilayah lain.
- Perang Aceh Kedua (1874-1880). Pasukan Belanda dipimpin oleh Jenderal Jan van Swieten. Belanda berhasil menduduki Keraton Sultan, 26 Januari 1874, dan dijadikan sebagai pusat pertahanan Belanda. Pada 31 Januari 1874 Jenderal Van Swieten mengumumkan bahwa seluruh Aceh jadi bagian dari Kerajaan Belanda.
- Ibukota negara berpindah-pindah ke Keumala Dalam, Indrapuri, dan tempat-tempat lain.
- Perang ketiga (1881-1896), perang dilanjutkan secara gerilya dan dikobarkan perang fi sabilillah. Dimana sistem perang gerilya ini dilangsungkan sampai tahun 1903. Dalam perang gerilya ini pasukan Aceh di bawah Teuku Umar bersama Panglima Polim dan Sultan. Pada tahun 1899 ketika terjadi serangan mendadak dari pihak Van der Dussen di Meulaboh, Teuku Umar gugur. Tetapi Cut Nyak Dhien istri Teuku Umar kemudian tampil menjadi komandan perang gerilya.

- Perang keempat (1896-1910) adalah perang gerilya kelompok dan perorangan dengan perlawanan, penyerbuan, penghadangan dan pembunuhan tanpa komando dari pusat pemerintahan Kesultanan.
- Sejak tahun 1898, kedudukan Aceh semakin terdesak. Berturut-turut, Teuku Umar gugur dalam pertempuran dan Cut Nyak Dien ditangkap. Dan bersamaan dengan itu perang berakhir.

G. Perang Tapanuli (1876)

Latar Belakang

- Raja Sisingamangaraja XII tidak senang daerah kekuasaannya diperkecil oleh Belanda. Kota Natal, Mandailing, Angkola dan Sipirok di Tapanuli Selatan dikuasai oleh Belanda.
- Belanda berusaha mewujudkan *Pax Netherlandica*.

Tokoh Pahlawan

- Raja Sisingamangaraja XII

Proses Perlawanan

- Perang meletus setelah Belanda menempatkan pasukannya di Tarutung, dengan tujuan untuk melindungi penyebar agama Kristen yang tergabung dalam Rhijnsnhezending, dengan tokoh penyebarannya Nommensen (orang Jerman). Raja Sisingamangaraja XII memutuskan untuk menyerang kedudukan Belanda di Tarutung. Perang berlangsung selama tujuh tahun di daerah Tapanuli Utara, seperti di Bahal Batu, Siborong-borong, Balige Laguboti dan Lumban Julu.
- Pada tahun 1894, Belanda melancarkan serangan untuk menguasai Bakkara, pusat kedudukan dan pemerintahan Kerajaan Batak. Akibat penyerangan ini, Sisingamangaraja XII terpaksa pindah ke Dairi Pakpak.
- Pada tahun 1904, pasukan Belanda, dibawah pimpinan Van Daalen dari Aceh Tengah, melanjutkan gerakannya ke Tapanuli Utara, sedangkan di Medan didatangkan pasukan lain. Pada tahun 1907, Pasukan Marsose di bawah pimpinan Kapten Hans Christoffel

berhasil menangkap Boru Sagala, istri Sisingamangaraja XII serta dua orang anaknya, sementara itu Sisingamangaraja XII dan para pengikutnya berhasil melarikan diri ke hutan Simsim.

- Beliau menolak tawaran untuk menyerah, dan dalam pertempuran tanggal 17 Juni 1907, Sisingamangaraja XII gugur bersama dengan putrinya Lopian dan dua orang putranya Sutan Nagari dan Patuan Anggi. Gugurnya Sisingamangaraja XII menandai berakhirnya Perang Tapanuli.

2.1.13 Pahlawan Nasional³⁷

Pahlawan Nasional merupakan gelar penghargaan tingkat tertinggi di Indonesia menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2009 yang memberikan ketentuan pada orang-orang yang wafat sebelum kemerdekaan Indonesia pada 1945, memungkinkan mereka yang "berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia" untuk menerima gelar tersebut.

Gelar anumerta ini diberikan oleh Pemerintahan Indonesia atas tindakan yang dianggap *heroik*—didefinisikan sebagai "perbuatan nyata yang dapat dikenang dan diteladani sepanjang masa bagi warga masyarakat lainnya."—atau "berjasa sangat luar biasa bagi kepentingan bangsa dan negara." Kementerian Sosial Indonesia memberikan tujuh kriteria yang harus dimiliki oleh seorang individu, yakni:

1. Warga Negara Indonesia yang telah meninggal dunia dan semasa hidupnya:
 - a. Telah memimpin dan melakukan perjuangan bersenjata atau perjuangan politik/ perjuangan dalam bidang lain mencapai/merebut/mempertahankan/mengisi kemerdekaan serta mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa.

³⁷ "Pahlawan Nasional", *Wikipedia*, (http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_Pahlawan_Nasional_Indonesia, diakses 05 November 2015)

- b. Telah melahirkan gagasan atau pemikiran besar yang dapat menunjang pembangunan bangsa dan negara.
 - c. Telah menghasilkan karya besar yang mendatangkan manfaat bagi kesejahteraan masyarakat luas atau meningkatkan harkat dan martabat bangsa Indonesia.
2. Pengabdian dan Perjuangan yang dilakukannya berlangsung hampir sepanjang hidupnya (tidak sesaat) dan melebihi tugas yang diembannya.
 3. Perjuangan yang dilakukan mempunyai jangkauan luas dan berdampak nasional.
 4. Memiliki konsistensi jiwa dan semangat kebangsaan/nasionalisme yang tinggi.
 5. Memiliki akhlak dan moral yang tinggi.
 6. Tidak menyerah pada lawan/musuh dalam perjuangannya.
 7. Dalam riwayat hidupnya tidak pernah melakukan perbuatan tercela yang dapat merusak nilai perjuangannya.

2.1.14 Referensi Visual Pahlawan Nasional 7 Perang Besar

A. Perang Saparua (1817)



Gambar 2.8 Kapitan Pattimura dan Patung Kapitan Pattimura di Ambon
(Sumber: Sedjarah Perjuangan Pattimura hal 11; kota-ambon.blogspot.com)



Gambar 2.9 Pasukan Ambon yang membantu Kapitan Pattimura
(Sumber: flickr.com; Collectie Maluku Historisch Museum)



Gambar 2.10 Diorama perlawanan rakyat Maluku di Benteng Duurstede di
Museum Sejarah Nasional Jakarta
(Puspa, 24 Juli 2015)

Kapitan Pattimura terkenal dengan gayanya yang khas membawa golok dengan kaus putih bersih dan kumis tebal dan rambut keriting. Hampir disemua arsip mengenai Kapitan Pattimura selalu digambarkan dengan gaya seperti yang terlihat di Gambar 2.8. Untuk prajurit yang membantu Kapitan Pattimura mengalahkan pasukan Belanda masih memakai kaus putih biasa dengan celana hitam dan membawa pedang atau golok, atau hanya memakai celana hitam dengan ikat kepala merah putih (Gambar 2.9).

B. Perang Padri (1821-1825)



Gambar 2.11 Tuanku Imam Bonjol dan Lukisan Tuanku Imam Bonjol dalam Perang Padri
(Sumber: Indonesia dalam Arus Sejarah, hal 424; rehsos.kemsos.go.id)

Tuanku Imam Bonjol terkenal dengan janggutnya yang tebal, mata sayu, dan selalu memakai sorban dan jubah putih seperti yang digambarkan pada Gambar 2.11. Dalam lukisan, Tuanku Imam Bonjol membawa pedang sejenis dengan pedang Damascus atau pedang lengkung milik Persia. Namun nyatanya mayoritas pedang atau senjata yang dipakai adalah keris dan pedang.



Gambar 2.12 Dokumentasi foto Keris dan Pedang dari Museum Tuanku Imam Bonjol
(Sumber: <http://www.museumindonesia.com>)



Gambar 2.13 Kaum Padri yang Dikenal dengan sebutan Kaum Adat
(Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Perang_Padri)

Kaum Adat ikut serta dalam Perang Padri I dan II. Mereka memakai baju tradisional dengan sarung dan celana panjang. Banyak diantara mereka yang membawa keris dibandingkan pedang dan jarang yang memakai sepatu.

C. Perang Diponegoro (1825-1830)



Gambar 2.14 Pangeran Diponegoro dan Lukisan Penyerahan Diponegoro oleh Raden Saleh

(Sumber: Indonesia dalam Arus Sejarah, hal 443; <http://www.raden-saleh.net>)

Pangeran Diponegoro hampir memiliki kesamaan dengan Tuanku Imam Bonjol yakni memakai sorban dan jubah serba putih dan

menunggang kuda. Namun perbedaan yang paling terlihat adalah Pangeran Diponegoro tidak memiliki janggut dan memakai sarung yang diselempangkan dipundak seperti sketsa yang dibuat oleh A. J. Bik tahun 1830 atau seperti Lukisan penyerahan Diponegoro kepada Letnan Jenderal Hendrik Merkus de Kock oleh Nicolaas Pieneman dimana Diponegoro memakai baju khasnya dengan tambahan mantel.



Gambar 2.15 Ilustrasi Pasukan Diponegoro melakukan gerilya dan Diorama Perang Diponegoro di Museum Sejarah Nasional Jakarta
(Sumber: Indonesia dalam Arus Sejarah, hal 439; Puspa, 24 Juli 2015)

Sementara itu untuk pasukan Diponegoro, para pemuda menggunakan pakaian tradisional Jawa dengan batik, blangkon, dan keris.

D. Perang Bali (1849-1906)



Gambar 2.16 Pangeran I Gusti Jelantik dan Bawahan
(Sumber: <http://artblart.com/tag/woodbury-page-gusti-ngurah-ketut-jelantik>;
Collection National Gallery of Australia)

I Gusti Jelantik digambarkan memakai kain Bali sepinggang dengan kain putih yang diikatkan diatas kepalanya sebagai baju perang. Namun untuk foto formal seperti Gambar 2.16, beliau memakai kemeja dan jaket namun tetap memakai kain Bali serupa seperti halnya para pasukannya. Senjata yang digunakan para prajurit Bali ialah tombak.



Gambar 2.17 Ilustrasi Pangeran I Gusti Jelantik dan pengikut dan Balinese Warriors
(Sumber: Indonesia dalam Arus Sejarah, hal 492; Magazine “Eigen Haard” volume 1898)

E. Perang Banjar (1858-1866)



Gambar 2.18 Hasil pemotretan dari lukisan Pangeran Antasari koleksi Museum Lambung Mangkurat
(Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Pangeran_Antasari)



Gambar 2.19 Suku Banjar
(Sumber: ipmaba.wordpress.com)

Pangeran Antasri terkenal dengan muka khas berkumis dengan belangkon dan pakaian baju adat Suku Banjar seperti yang terlihat di Gambar 2.19. Sementara para pasukan dan pengikutnya memakai pakaian adat khas Banjarmasin dengan senjata tombak panjang dan memakai hiasan kepala.



Gambar 2.20 Diorama Perang Banjar di Museum Sejarah Nasional Jakarta
(Puspa, 24 Juli 2015)

F. Perang Aceh (1873-1904)



Gambar 2.21 Foto Asli Teuku Umar
(Sumber: Arsip Nasional Republik Indonesia)

Teuku Umar dikenal dengan wajahnya yang tirus dan selalu memakai baju adat Aceh sebagai atributnya. Begiu pula dengan para pengikut beliau yang ikut dalam berperang melawan Belanda.



Gambar 2.22 Teuku Umar beserta pengikutnya
(Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Teuku_Umar)

G. Perang Tapanuli (1876)



Gambar 2.23 Ilustrasi Sisingamangaraja XII
(Sumber: Indonesia dalam Arus Sejarah, hal 578)

Sisingamangaraja XII memakai pakaian tradisional Suku Batak atau Ulos yang khas dengan menyelempangkan kain Batak di pundak. Tidak jauh berbeda dengan pakaian adat Aceh yang memakai kain diatas celana panjang. Perbedaannya adalah Suku Batak tidak memakai baju, hanya kain yang diselempangkan. Begitu pula pada para masyarakat suku, mereka memakai kain yang dijadikan sarung dan pergi bertempur.



Gambar 2.24 *The Batak Warrior*, 1870
(Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Batak>)

3.2 Penelitian Sebelumnya

3.2.1 “*Game* Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia” oleh Dicky Jaya Umbara, Galih Hermawan at SITIA 2013

A. Gambaran Umum

Penelitian tersebut merupakan penelitian mengenai pengemasan pembelajaran Sejarah menjadi sebuah *game* interaktif sebagai salah satu cara untuk membantu siswa mempelajari Sejarah khususnya bagi siswa yang merasa lemah terhadap hafalan dan kurang tertarik dengan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di sekolah-sekolah.

B. Persamaan Kajian

Persamaan kajian dengan penelitian tersebut adalah menggunakan *game* sebagai salah satu metode pembelajaran baru untuk mata pelajaran khususnya Sejarah yang memang terkenal membosankan sekaligus tahapan yang digunakan untuk membuat sebuah *game*. Selain itu, penelitian ini memiliki kajian konten Sejarah yang serupa untuk dimasukkan kedalam *game* yaitu mengenai kemerdekaan Indonesia. Selain itu beberapa fitur *game* yang digunakan memiliki beberapa kesamaan yaitu *single player*, animasi 2D, dan bertemakan *adventure*.

C. Perbedaan Kajian

Perbedaan kajian terletak pada perbedaan *gameplay* serta *storyline* dimana pada penelitian sebelumnya memakai *storyline* dengan memakai satu tokoh utama untuk semua permainan dengan mengacu pada *gameplay* dimana sang tokoh utama diharuskan untuk mencari item dengan jumlah tertentu untuk bisa maju ketahap akhir pada *game* dengan diakhiri dengan diberikan sebuah pertanyaan untuk bisa lanjut ke *stage* berikutnya. Sementara pada *game* yang sedang dirancang, digunakan *storyline* yang mengacu pada cerita sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia menurut buku Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTS Kelas VIII.

3.2.2 “*Game Sejarah Perjuangan Kapitan Pattimura Berbasis Android*” oleh Dwi Fidiyanto, Tri Listyorini, Mukhamad Nurkamid at Prosiding SNATIF 2015

A. Gambaran Umum

Penelitian tersebut merupakan penelitian mengenai *game* yang mayoritas hanya menonjolkan manfaat dan tujuan sebagai sarana hiburan semata. Dimana penelitian ini bermaksud untuk memanfaatkan *game* sebagai media pembelajaran untuk mengenal tokoh pahlawan yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dan sebagai sarana untuk menjadikan alternatif untuk mengurangi kecenderungan pada *game* asing. Selain itu tentunya *game* ini juga bertujuan sebagai sarana hiburan bagi masyarakat dan siswa.

B. Persamaan Kajian

Persamaan kajian dengan penelitian tersebut adalah menggunakan *game* sebagai salah satu metode pembelajaran baru untuk mata pelajaran khususnya Sejarah yang memang terkenal membosankan sekaligus tahapan yang digunakan untuk membuat sebuah *game*. Selain itu, penelitian ini memiliki kajian konten Sejarah yang serupa untuk dimasukkan kedalam *game* yaitu mengenai kemerdekaan Indonesia. Selain itu beberapa fitur *game* yang digunakan memiliki beberapa kesamaan yaitu *single player*, animasi 2D, dan bertemakan *adventure*.

C. Perbedaan Kajian

Perbedaan kajian terletak pada perbedaan *gameplay* serta *storyline* dimana pada penelitian ini hanya terfokuskan pada Kapitan Pattimura, pahlawan dari Maluku dan hanya berfokus pada cerita awal Belanda menyerang hingga perebutan Benteng Zeelandia dari tangan Belanda. Sementara pada perancangan ini tidak terfokus hanya pada satu pahlawan saja namun pada para pahlawan di 7 Perang besar yang terjadi di Nusantara.

3.3 Studi Eksisting

3.3.1 Studi Kompetitor

A. Soeroboio '45



Gambar 2.25 Soeroboio '45 Homescreen Screenshot
(Sumber: Google Play)

Soeroboio '45 merupakan *game* bertemakan sejarah pertempuran 10 Nopember 1945 di Surabaya yang terkenal. *Game* buatan Syah Technology Indonesia dan Gathotkacastudio ini ber-genre *Platform game*, mencoba untuk mengembangkan *game-game* interaktif buatan anak bangsa dengan mengutamakan konten lokal dengan mengangkat Sejarah Indonesia terutama pertempuran 10 Nopember yang merupakan perang pertama setelah proklamasi kemerdekaan; Satu pertempuran terbesar dan terberat dalam Sejarah Revolusi Nasional Indonesia yang menjadi simbol nasional atas perlawanan Indonesia terhadap kolonialisme.

- *Artstyle*



Gambar 2.26 Screenshot Soeroboio '45 Maps
(Sumber: Google Play)

Artstyle yang digunakan dengan memadukan sketsa dengan gambar asli atau foto dengan menggunakan *tone* dengan dominasi kecokelatan yang menampilkan kusam dan lama.

- Karakter Utama



Gambar 2.27 Screenshot Soeroboio 45 'Pilih Pejuang' menu
(Sumber: Google Play)

Terdapat 4 karakter pejuang yang dapat dipilih oleh pemain. Dua karakter yaitu Suro dan Boyo yang merupakan lambang dari Kota Surabaya sendiri. Sementara dua karakter lainnya, Pak Waw dan Wak Kaji Sapi'i merupakan karakter yang tak kalah terkenal milik Cak Ikin. Gaya penggambaran keempat karakter tersebut tidaklah asing bagi khalayak khususnya Surabaya.

- Karakter Musuh



Gambar 2.28 Screenshot Soeroboio '45 in game
(Sumber: Google Play)

Karakter musuh merupakan tentara kolonial Belanda yang khas dengan seragamnya dan warna rambutnya yang pirang dengan membawa senapan.

- Fitur Karakter

Ekspresi

Karakter hanya memiliki ekspresi yang berbeda pada saat menang atau tertembak. Namun ketika default dan keadaan menyerang, karakter tidak memiliki ekspresi khusus. Untuk karakter musuh tidak ada ekspresi sama sekali (*default*).

Kostum

Kostum keempat karakter memiliki kostum yang berbeda. Namun keempat karakter memiliki kesamaan, yaitu memiliki bendera merah putih sebagai atribut pejuang. Baik Suro dan Boyo memakai seragam tentara.

B. *Battle to Merdeka*



Gambar 2.29 *Battle to Merdeka* Main Menu
(Sumber: Google Play)

Battle to Merdeka merupakan game dengan genre Strategy dan Puzzle game milik Ambigem yang memakai setting pada masa penjajahan Jepang dan Belanda tahun 1942 hingga masa revolusi tahun 1950. Game ini dibuat untuk memperingati hari Kemerdekaan Indonesia yang ke 68 tahun 2013.

- *Artstyle*



Gambar 2.30 Screenshot Character Skill
(Sumber: Google Play)

Artstyle yang dipakai dengan memadukan teknik *vector* dengan gaya gambar semirealis dengan *outline* tipis. Namun dalam *in-game*, *artstyle* yang dipakai adalah teknik *vector* tanpa *outline* dengan teknik pewarnaan *bocking*.



Gambar 2.31 In-game Battle to Merdeka
(Sumber: Google Play)

- Karakter Utama

Karakter utama digambarkan sebagai seorang prajurit pasukan, namun dalam permainan pemain mengatur strategi untuk merebut markas lawan dengan cara meletakan prajurit-prajurit di beberapa area yang akan dipertahankan dan diserang.

FITUR KARAKTER

Ekspresi

Dalam permainan *game strategy* dengan tipe seperti ini, karakter yang digunakan tidak memiliki sifat, karakteristik, dan ekspresi. Karena diutamakan dalam permainan ini adalah strategi untuk mengalahkan musuh.

Kostum

Kostum yang digunakan prajurit adalah serupa, kaus putih dengan celana biru tua dengan bendera merah putih yang terikat diatas kepala dan membawa senapan.

- Karakter Musuh

Dalam permainan ini tidak ada karakter bos atau karakter musuh utama. Karakter musuh yang terdapat dalam permainan ini hanya prajurit Belanda dan Jepang yang memakai seragam hijau tua lengkap dengan topi tentara dan senapan.

3.3.2 Studi Komparator

A. *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light*



Final Fantasy: The 4 Heroes of Light merupakan RPG buatan *Matrix Software* yang diluncurkan oleh Square Enix untuk Nintendo DS. Ini merupakan *spin-off* dari seri *Final Fantasy* yang dikeluarkan oleh Square Enix musim gugur 2009 di Jepang. *Game* ini mengisahkan tentang Brandt, seorang bocah lelaki yang pada ulang tahunnya yang ke-14 diperintahkan oleh seorang Raja untuk menyelamatkan Putri Aire, seorang putri kerajaan yang diculik oleh Penyihir dari Utara, Louhi.

- *Artstyle*



Gambar 2.32 artworks ff: the 4 heroes of light
(Sumber: <http://www.creativeuncut.com/gallery-11/ffg-character-concepts3.html>)

Artstyle yang digunakan oleh game *FF: The 4 Heroes of Light* adalah *Manga Super Deformed*. Warna yang digunakan didominasi oleh warna-warna *medieval fantasy* atau *mid-tone*. Desain karakter maupun lingkungan menggunakan pendekatan gaya kartun yang *simple* namun tetap memperlihatkan gaya *medieval*.

- Karakter Utama



Gambar 2.33 4 Karakter Utama *FF: The 4 Heroes of Light*
(Sumber: http://www.creativeuncut.com/art_four-warriors-of-light-final-fantasy-gaiden_a.html)

Karakter utama dari *game* ini adalah keempat orang (*the 4 Heroes*) yaitu Brandt, Jusqua, Yunita, dan Aire. Dimana

pemain dapat memainkan keempat karakter secara bergantian. Namun semenjak awal cerita dimulai, Brandt (*default name* karakter; dapat diganti sesuai keinginan pemain) menjadi karakter utama yang dimainkan.

FITUR KARAKTER

Ekspresi

Ekspresi dari karakter tidak pernah diperlihatkan, baik dari perubahan mata, mulut, atau alis (ekspresi *default*). Brandt (karakter paling kiri) memiliki sifat yang cuek sehingga raut wajah yang diperlihatkan terlihat santai; Yunita (karakter kedua dari kiri) memiliki sifat yang *stoic* sehingga ekspresi yang diperlihatkan hanya wajahnya yang serius; Jusqua bersifat misterius sehingga ekspresi yang diperlihatkan terlihat malas dan cuek; Putri Aire memiliki sifat periang sehingga ekspresi yang diperlihatkan terlihat rileks dan senang.

Kostum

Kostum karakter dapat diubah sesuai dengan item yang didapatkan dengan cara mengalahkan musuh atau membelinya. Perubahan kostum ini dapat disesuaikan dengan keinginan pemain.

- Karakter Musuh



Gambar 2.34 Karakter musuh di *FF: The 4 heroes of Light*
(Sumber: https://img.neoseeker.com/v_concept_art.php?caid=16358)

Karakter musuh yang dihadapi oleh Brandt dan kawan-kawan sangat banyak dan berbeda-beda, namun secara garis besar terinspirasi dari makhluk-makhluk mitologi seperti *Golem*, *Minotour*, dan lain-lain. Musuh utama kali ini merupakan Penyihir dari Utara, Louhi.



Gambar 2.35 *Witch of the North Concept Art*
(Sumber: <http://www.creativeuncut.com/gallery-11/ffg-witch-of-the-north.html>)

FITUR KARAKTER

Ekspresi

Ekspresi dari karakter tidak pernah diperlihatkan, baik dari perubahan mata, mulut, atau alis (ekspresi *default*). Namun Louhi selalu menunjukkan raut wajah berkerut atau ekspresi kemarahan.

Kostum

Kostum Louhi digambarkan dengan gaun hitam ditambah dengan jubah putih yang sesuai dengan warna rambutnya yang perak. Kostum yang digambarkan sesuai dengan gambaran penyihir modern dengan sentuhan *medieval*, berbeda dengan gambaran penyihir zaman dulu yang identik dengan kesan nenek-nenek tua yang berhidung besar dan memakai topi sihir dan memakai jubah serba hitam dan membawa tongkat sihir.

B. *The Three Musketeer*



Gambar 2.36 *The Three Musketeers: One for All!*
(Sumber: <http://brutalgamer.com>)

The Three Musketeer merupakan *game platform* yang dikeluarkan oleh *Swedish developer* dan *publisher*, Legendo Entertainment. Dirilis di Eropa tanggal 22 Februari, 2006, yang kemudian bermitra dengan Ubisoft untuk perilisn skala dunia. *Game* ini berbasis pada cerita novel klasik *The Three Musketeer* milik Alexandre Dumas yang menceritakan tentang Porthos yang mencoba menyelamatkan temannya.

- *Artstyle*



Gambar 2.37 Salah satu gambar komik dalam *game The Three Musketeer*
(Sumber: mac.brothersoft.com)

Artstyle yang digunakan oleh *game The Three Musketeer: One for All!* Adalah Albert Uderzo style, seorang komikus asal Perancis yang dikenal dengan karyanya *Asterix*. Gaya visual yang dipakai adalah gaya kartun yang menjadi ciri khas para kartunis Eropa yang memakai banyak garis lengkung yang feminim dibandingkan garis kaku dengan garis tebal. Dimana kebanyakan gaya visual ini memakai *timeline* zaman *medieval*

di Eropa. Warna yang dipakai merupakan warna-warna solid yang merupakan ciri khas dari gambar-gambar kartun Eropa. Warna-warna yang digunakan merupakan warna-warna campuran. Dalam *game* juga terdapat unsur-unsur gradasi untuk memberikan kesan ruang.

- Karakter Utama



Gambar 2.38 Karakter Porthos

(Sumber: <http://www.legendo.com/the-three-musketeers-one-for-all/>)

Karakter utama dalam *game* ini adalah Porthos, dimana dalam *game* ini Porthos satu-satunya karakter yang dapat digerakan selama *game* berlangsung, sesuai dengan cerita novel.

FITUR KARAKTER

Ekspresi

Ekspresi yang diperlihatkan oleh karakter tidak terlalu banyak baik saat berlari atau bertarung (ekspresi *default*). Ekspresi yang diperlihatkan hanya ketika karakter utama mendorong objek, tertusuk, dan mati. *Gesture* karakter utama ini sangatlah komikal dengan dengan gaya lari yang ringan dan langkah lebar, dan gaya mendarat yang hampir terpeleset setelah meloncat terlihat sembrono. *Gesture default* nya seperti bersiap untuk menarik pedang.

Kostum

Atribut yang dipakai atau yang digunakan dalam *game* ini hanya *Rapier*, sebuah pedang tipis sepanjang 3-4 kaki atau 90-120 cm yang memang dikenal sebagai senjata yang dipakai oleh para *Musketeer*. Selain itu kostum yang dikenakan merupakan

salah satu macam seragam *Musketeer* Perancis tahun 1660-1814. Pada karakter tidak terlalu ditonjolkan kedetailan hanya saja karakter dibuat hampir menyerupai kenyataan, baik dari segi kustom maupun atribut yang dikenakan.

- Karakter Musuh



Gambar 2.39 Count Xavier, musuh utama dalam *game*
(Sumber: <http://www.amazon.com/>)

Karakter musuh yang dihadapi Porthos mayoritas merupakan penjaga atau pengawal suruhan Count Xavier. Namun karakter musuh utama Porthos adalah Sinister Count Xavier.

FITUR KARAKTER

Ekspresi

Ekspresi dari karakter tidak pernah diperlihatkan, baik dari perubahan mata, mulut, atau alis (ekspresi *default*).

Kostum

Kostum Count Xavier menggunakan seragam Perancis yang hanya dipakai oleh orang-orang yang memiliki gelar Count di Perancis dengan penyederhanaan tanpa lencana. Ditambah dengan jubah merah dan topi. Atribut yang dipakai atau yang digunakan dalam *game* ini hanya *Rapier*, sebuah pedang tipis sepanjang 3-4 kaki atau 90-120 cm yang memang dikenal sebagai senjata yang dipakai oleh para *Musketeer*.

C. *The Oregon Trail: Settler*



Gambar 2.40 *The Oregon Trail: Settler* 2011 version
(Sumber: <http://www.androidpipe.com>)

The Oregon Trail: Settler merupakan permainan yang berlatar pertengahan 1800-an dimana *user* bertugas membawa keluarga menuruni jalan setapak untuk menetap di barat melalui sepanjang *Oregon Trail*. *Game* ini pertama kali hadir tahun 1974. *Game* asli ini didesain semata untuk mengajarkan anak-anak sekolah mengenai realitas kehidupan para pelopor abad ke-19 di *Oregon Trail*.

- *Artstyle*



Gambar 2.41 Screenshot in-game *The Oregon Trail: Settler*
(Sumber: <http://www.windowcentral.com/software-review-wp7-oregon-trail>)

Gaya visual yang dipakai adalah gaya visual *hybird* yang menggabungkan gaya gambar kartun Amerika dengan kartun Jepang (*chibi*) dengan garis pinggir yang tebal yang masih memperlihatkan ke-khas-an dari budaya para koboi itu sendiri. Warna-warna yang digunakan merupakan warna-warna solid cerah dengan campuran kuning dan coklat yang lebih dominan.

Warna-warna ini banyak digunakan untuk memperlihatkan kesan tua abad ke 19 dimana koboi kebanyakan tinggal di utara Amerika yang penuh lembah dan padang rumput kering.

- Karakter Utama



Gambar 2.42 *Select Player in-game*
(Sumber: <http://gm-cdn.gamezebo.netdna-cdn.com>)

Dalam *game* ini, *user* dapat memilih karakter utama yang akan digerakan sebagai visualisasi *user* dalam *game*. Namun *in-game* nantinya, semua keluarga (ayah, ibu, dan 3 anak) akan berperan dalam cerita, tetapi hanya satu karakter yang dapat digerakan oleh *user*.

FITUR KARAKTER

Ekspresi

Dalam *game*, karakter baik karakter utama maupun karakter tambahan tidak memperlihatkan ekspresi. Ekspresi mereka diperlihatkan pada *avatar* ketika terjadinya dialog dalam *game* atau setiap kenaikan level keempat karakter memperlihatkan rasa senang mereka dengan *gesture* yang sesuai dengan tipe karakter mereka.

Kustom

Atribut yang digunakan sebatas alat-alat pertanian, berburu, dan pertukangan seperti sekop, kapak, palu, dan sebagainya yang digunakan untuk bertahan hidup dengan cara bertani, berburu, dan membuat tempat untuk berteduh selama perjalanan dari Missouri menuju Oregon pada abad ke-19.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Definisi Judul dan Sub-Judul

“Perancangan Karakter *Mobile Game* bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia sebagai media pendukung pembelajaran untuk Kelas 8 SMP dengan Gaya Gambar *Manga Super Deformed*”

3.1.1 Definisi Karakter *Mobile Game*

Elliot Averdon dan Brian Sutton-Smith didalam buku *The Art of Game Design*, memberikan definisi dari *game*, yaitu:

“Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequibrial outcome.”

Yang dapat diterjemahkan sebagai:

“Games adalah pelatihan sistem kontrol secara sukarela dimana adanya sebuah adu kekuatan yang dibatasi oleh sebuah peraturan untuk menciptakan sebuah hasil yang tidak sama.”

Dari definisi *game* diatas dapat dijabarkan bahwa *game* merupakan hal yang dilakukan secara sengaja dengan kehendak diri sendiri yang dimana adanya sebuah ‘pertandingan’ yang memperlihatkan adanya sebuah konflik antar pemain yang bermain secara aktif, tidak pasif, memperlihatkan dominasi dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan yang terikat oleh peraturan yang dapat menghasilkan dua hasil, kalah atau menang.

Karakter *game* mencakup baik karakter yang dimainkan oleh *player* maupun *non-player-character*. Ada sesuatu yang ajaib tentang karakter yang pemain kontrol dalam sebuah *game*. Sangat ajaib bahwa kita memberikan karakter yang nama khusus: *avatar*. Kata ini berasal dari kata Sansekerta yang mengacu pada dewa yang mengambil bentuk fisik dari bumi. Dan baik nama juga dipilih untuk karakter permainan; karena transformasi yang sama ajaib terjadi ketika seorang pemain menggunakan *avatar* mereka untuk memasuki dunia permainan.

Hubungan antara pemain dan *avatar* merupakan hubungan yang aneh. Ada kalanya pemain sangat berbeda jauh dengan *avatar*, tapi ada kalanya pula ketika mental pemain benar-benar terproyeksikan ke *avatar*. Hal ini seharusnya tidak benar-benar mengejutkan, karena kita memiliki kemampuan untuk memproyeksikan diri ke apa saja yang kita kontrol. Dalam *sub-genre Strategy game, Tower Defense*, pemain dapat memainkan lebih dari satu karakter dan itulah yang terjadi dalam *game genre ini*. Dimana dalam *genre ini*, pemain memiliki bala bantuan untuk membantu *avatar* mempertahankan kekuasaan.

3.1.2 Definisi Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia

Sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia merupakan sejarah Indonesia yang dimulai semenjak tahun 1816 dimana ketika Belanda kembali mengambil alih kekuasaan atas Indonesia dari Inggris yang pada saat itu hanya menjajah selama 5 tahun. Indonesia yang dikuasai kembali oleh Belanda, membuat pemerintahan Belanda menanamkan pengaruhnya ke berbagai wilayah Indonesia. Pengaruh tersebut mencakup bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Namun kebijakan-kebijakan yang ditanamkan hanya menguntungkan bangsa Belanda tanpa memperdulikan bangsa Indonesia. Kemudian terjadilah pemberontakan bangsa Indonesia kepada pemerintahan Belanda yang akhirnya lahirnya 7 Perang Besar yang tersebar di seluruh Indonesia yang dipimpin oleh para Pahlawan Nasional untuk merebut kembali kekuasaan

3.1.3 Definisi *Manga Super Deformed*

Manga Super Deformed atau lebih sering disingkat SD merupakan salah satu gaya khas karikatur Jepang dimana karakter yang digambar dengan cara berlebihan sehingga membuat mereka menyerupai anak-anak kecil. Gaya ini merupakan bagian integral dari apa yang penggemar *anime* Jepang dan Amerika sebut sebagai *chibi*¹.

¹ “Super Deformed”, *Wikipedia*, (https://en.wikipedia.org/wiki/Super_deformed, diakses 20 September 2014)

Secara teknis, dalam penggambaran dengan gaya ini memiliki proporsi tubuh yang cukup unik yaitu antara sepertiga (1: 3 rasio) dan satu setengah (1:2 rasio) ketinggian karakter. Selain proporsi, yang berubah dari penggambaran karakter ini ialah kurang detail. Sehingga dengan adanya perubahan pada proporsi pada tubuh maka otomatis pada area lain disederhanakan mengikuti bentukan dan mengabaikan detail seperti lipatan baju atau aksesoris².

3.2 Teknik *Sampling*

Agar *game* ini dapat tepat sasaran dan sesuai dengan selera *target audiens*, maka digunakan kuesioner dan wawancara sebagai alat survei mengenai aspek-aspek desain yang disukai oleh pasar.

A. Populasi

Berdasarkan jenis perancangan yang ada, maka segmentasi *target audiens* untuk *mobile game* bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia adalah remaja awal usia 12-14 tahun atau siswa SMP kelas VIII yang tinggal di wilayah Surabaya, Jawa Timur.

B. Geografis

Perkotaan-Surabaya-Indonesia

Berdasarkan letak geografis proses pembuatan dan keterkaitan dengan tugas mata kuliah, target audiens yang akan dituju adalah para siswa-siswi SMP Kelas VIII di kota Surabaya.

C. Demografis

Siswa Siswi Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

D. Psikografis

- Sudah dapat berpikir secara kompleks dan dapat menyelesaikan masalah yang lebih rumit
- Mempunyai dan menyenangi *mobile game*
- Meluangkan waktu 3-5 jam per harinya untuk bermain *game*
- Tertarik dengan pembelajaran dengan media *game*

² Sato, Gen. *How to Draw Manga Volume 18: Super-Deformed Characters 1: Humans*, Graphic-Sha, 2005

3.2.1 Sampel Responden Kuesioner

A. Jumlah Sampel

Jumlah responden	: 155 orang
Jenis kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Kelas	: 8 SMP

B. Teknik *Sampling*

Sampling dilakukan dengan cara menyebar kuesioner pada siswa-siswi SMP kelas VIII di SMPN 6 dan SMPN 1 Surabaya.

3.3 Metode Pengambilan Data

3.3.1 Jenis Data

A. Data Primer

- Hasil dari *polling* atau kuisisioner yang dilakukan untuk mengetahui AIO dari *target audiens*
- Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah (IPS)
- Hasil wawancara dengan Ami Raditya, pengamat dan penggagas Vandaria Saga.
- Hasil wawancara 2D *Game Artist* dan *Illustrator*
- Observasi atau studi visual
- Hasil FGD *Post-Test mobile game* versi *Beta*

B. Data Sekunder

- Fenomena, isu-isu yang terkait dengan penelitian.
- Studi Eksisting dan Studi Komparator
- Literatur atau teori-teori terkait

3.3.2 Sumber Data

A. Data Primer:

1) Kuesioner

Hasil *polling* didapat dari penyebaran kuesioner pada 155 siswa-siswi SMP kelas VIII di SMPN 6 dan SMPN 1 Surabaya pada

tanggal 10-14 November 2014. Dari hasil perhitungan 155 kuesioner tersebut didapatkan beberapa hasil analisis:

- Sebagian besar target audiens sering memakai *smartphone* atau *tablet*, kurang lebih 3-5 jam per harinya,
- Sebagian besar *target audiens* memilih bermain *games* dan *browsing* sebagai hobi mereka dikala senggang,
- Sebagian besar *target audiens* sering bermain *game* dengan *gadget*, kurang lebih 3-5 jam per harinya,
- Mereka memilih *gameplay* sebagai alasan utama untuk *download* atau memainkan *game*,
- Mayoritas dari target audiens tertarik dengan *game* bertemakan sejarah,
- Mayoritas dari *target audiens* kurang tertarik dengan Sejarah adalah karena sulit dipahami dan membosankan,
- Mereka memilih *game* sebagai media yang paling menyenangkan untuk belajar sejarah,
- Sebagian besar *target audiens* memilih *battle* sebagai tipe *game* yang cocok dengan tema sejarah,
- Gaya gambar yang diminati sebagai besar memilih gaya gambar *manga*.

2) Wawancara

Wawancara dengan Guru Sejarah SMPN 1 Surabaya pada tanggal 10 November 2014 pukul 13.00 WIB dan SMPN 6 Surabaya pada tanggal 14 November 2014 pukul 07.30 WIB

Wawancara dengan guru sejarah bertujuan untuk melihat pengaplikasian kurikulum baru terhadap pelajaran Sejarah, konten Sejarah, minat anak terhadap subjek, dan pandangan terhadap media alternatif. Dari wawancara bisa didapatkan poin:

- Anak-anak diajarkan untuk mengikuti semua proses pembelajaran dan ikut ambil andil dalam proses tersebut,

- Hanya sedikit materi Sejarah yang dapat disampaikan,
- Anak-anak jadi kurang memahami sejarah,
- Guru menyusupkan media-media seperti film documenter, presentasi kelompok, atau cuplikan video sebagai hiburan.

Wawancara dengan Ami Raditya, pengamat *game* dan penggagas Vandaria Saga pada tanggal 07 Oktober 2014.

Wawancara dengan pengamat *game* bertujuan untuk mengetahui *game* secara lokal, perkembangan *game* di Indonesia, *game* dengan tema lokal dan minat pasar secara umum. Dari wawancara bisa didapatkan poin-poin:

- Pada 5 tahun lalu, di Indonesia hanya terdapat *publisher game*, sekarang mulai berkembang *developer game*,
- *Developer game* di Indonesia juga membawa konten lokal, tetapi tidak secara khusus, karena target pasarnya Internasional yang mana akan sulit menerima konten lokal Indonesia,
- Saat ini industri *game* di Indonesia mulai berkembang,
- *Game* dengan konten wawasan atau pembelajaran belum bisa diterima dengan baik di dunia global. Biasanya *game* seperti ini lebih untuk B to B atau *business to business*,
- Di pasar global, *game* dengan konten wawasan untuk anak-anak atau remaja akan dapat diterima ketika orang tua dapat menangkap value dari *game* tersebut,
- Media *board game* akan lebih rumit untuk pembelajaran. Karena tidak simpel, dan butuh biaya banyak untuk pendistribusiannya,
- Untung merancang sebuah *game*, yang penting diperhatikan adalah *gameplay* atau cara bermain.

Wawancara dengan Brookes Eggleston, Bryan Shepard, dan Mutia Terian selaku *2D Game Artist* dan *Illustrator*.

Wawancara dengan *2D Game Artist* bertujuan untuk mengetahui secara detail permasalahan desain khususnya desain karakter untuk *mobile game*. Dari wawancara bisa didapatkan poin-poin:

- Mendesain sebuah karakter dalam game yang terpenting adalah tujuan dari dibuatnya karakter itu sendiri.
- Pentingnya mempelajari karakter dengan karakteristik serupa guna membantu desainer memahami lebih baik mengenai karakter yang sedang dibangun.
- Mengkomunikasikan karakter lebih penting dibandingkan divisualisasikan secara realis atau dengan detail kecil selama karakter tersebut dapat dikenali.
- *Mobile game* memiliki *physical limitations* seperti rendahnya resolusi yang membuat karakter dibuat lebih sederhana.
- *Game 2D* memiliki keunggulan tersendiri. Dalam *2D*, desainer dapat lebih mudah mengkomunikasikan ide dan karakter *2D* tidak memakan banyak tempat dan *file* dengan ukuran yang lebih kecil sehingga lebih cocok untuk *portable*.
- Gaya visual atau gaya gambar yang paling digemari oleh *2D Game Artist* adalah sesuatu yang sedang populer seperti *pixel art* dan *vector art*.
- Hal yang perlu diingat ketika membuat karakter untuk *mobile phone* adalah resolusi layar. Dimana karakter diperlukan untuk mudah dikenali dengan gaya yang sederhana.
- Pengembangan karakter berdasarkan seseorang lebih diutamakan pada mudah dikenali terutama untuk *target audiens*.

3) Observasi atau Studi Visual

Observasi dilakukan bertujuan untuk mengkaji teknik perancangan karakter serta *asset* yang diterapkan dalam *game* dengan *genre* serupa untuk dijadikan sebagai referensi perancangan karakter ini.

Observasi terhadap karakter *game* dilakukan terhadap *game Babylonian Twins* bertujuan untuk melihat teknik, *style*, dan *concept art* yang digunakan dan *The Oregon Trail: Settler* bertujuan untuk melihat teknik pewarnaan dan palet warna yang digunakan. Sementara observasi ke Museum Sejarah Nasional, Jakarta dan Museum Sasana Wiratama, Yogyakarta bertujuan untuk menambah referensi mengenai pahlawan dan suasana.

- *Babylonian Twins*

Babylonian twins merupakan *game* ber-genre *Action Adventure Platform game* yang dikeluarkan oleh The Amiga pada tahun 2010 lalu. Dengan tema Iraq (Babylon) kuno, *game* ini berhasil menarik minat masyarakat untuk memainkannya hingga mencapai lebih dari 2 juta *download* dan masih terus naik pada satu tahun awal perilisan *game*³ dan meraih nomor 1 sebagai *game* dengan *download* terbanyak di 40 negara, termasuk Jerman, Cina, Hongkong, dan lain-lain⁴ dengan *review* 4,5/5 sebagai *Platformer of The Year* menurut *Toucharcade*.

Babylonian Twins mengisahkan tentang dua orang pangeran kembar Babylon, Nasir dan Blasir, dimana kedua pangeran ini dipenjara oleh penyihir jahat yang telah mengutuk kota dimana tempat mereka tinggal, Iraq kuno.



Gambar 3.1 Screenshot in-game *Babylonian Twins*
(Sumber: <http://babyloniantwins.com>)

³ <http://babyloniantwins.com>

⁴ <http://www.gamefaqs.com/iphone/600268-babylonian-twins-the-quest-for-peace-in-ancient>

Teknik yang dipakai dalam *Babylonian Twins concept art* dalam perancangan karakter merupakan gaya gambar *hybrid* dengan perpaduan semirealis dan kartun dengan bentuk *manga super deform* dengan *outline* yang tipis. Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan melalui kuesioner hasil yang didapatkan mengenai gaya gambar yang diminati adalah gaya gambar kartun jepang (*manga*) secara umum. Gaya gambar *manga chibi* dipilih karena pada dasarnya kebanyakan dari *game* berbasis *mobile* memiliki gaya gambar *chibi* karena keterbatasan area resolusi layar yang kecil, apalagi untuk *game* dengan *genre platform game* yang memperlihatkan keseluruhan area permainan walaupun dapat di *swipe* atau digeser. Karakter *manga super deform* biasanya menyederhanakan beberapa detail tertentu dari desain karakter proporsional normal dan beberapa detail lainnya dilebihkan. Dimana gaya visual ini banyak dipakai untuk *game-game mobile*, seperti *Knight n Squires*, *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light*, *Heroes Charge*, *the Oregon Trail*, dan masih banyak lagi.



Gambar 3.2 Screenshot in-game *Knight n Squires*
(Sumber: www.techinasia.com/knights-n-squires-breathing-new-life-into-a-tired-genre/)



Gambar 3.3 4 Karakter Utama *FF: The 4 Heroes of Light*
(Sumber: http://www.creativeuncut.com/art_four-warriors-of-light-final-fantasy-gaiden_a.html)

- *The Oregon Trail*

The Oregon Trails merupakan *game* berbasis simulasi milik Gameloft yang dirilis tahun 2011 silam. Dengan tema koboi atau *American native*, *the Oregon Trail* yang memang berawal dari *game* edukasi merambah ke *mobile game* dengan mengandalkan visual yang lebih menarik namun masih terpaku pada *gameplay* yang mengambil *setting* tahun 1800-an di Amerika. Dalam *game* ini yang akan digunakan sebagai acuan untuk perancangan karakter adalah teknik pewarnaan. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah dengan teknik *blocking* dengan *shading* 1 warna (*flat design*) dengan teknik *vector*. Teknik pewarnaan *flat desain* ini merupakan teknik pewarnaan yang sedang populer dan sering dipakai dalam berbagai permainan sejenis yang populer, seperti *Plant vs Zombie* dan *Plant vs Zombie 2*, *Strategy game* yang populer baik untuk versi 1 maupun versi 2 dan masuk kedalam *Top 10 Strategy game* tahun 2014 menurut www.modojo.com dan mencapai 25 juta *download* dalam kurun waktu 2 waktu dalam pemberitaan September 2013 lalu.⁵



Gambar 3.4 *Plant vs Zombie 2 Characters*
(Sumber: heigan.blogspot.com/)

Teknik pewarnaan ini juga dipakai pula oleh LINE Ranger, salah satu permainan terpopuler dari LINE Corp yang

⁵ <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/09/01/plants-vs-zombies-2-at-nearly-25-million-downloads-in-under-two-weeks/>

populernya dengan *Plant vs Zombie* dengan berhasil menembus 23 juta *download* hingga 20 juta *download* dalam kurun waktu 6 bulan.⁶



Gambar 3.5 Macam Karakter Brown dalam LINE RANGER
(Sumber: linerangers.blogspot.com)

- Diorama Museum Sejarah Nasional, Jakarta
Museum Sejarah Nasional merupakan salah satu bagian dari Monumen Nasional atau Monas. Museum ini menyediakan 48 diorama yang menampilkan sejarah Indonesia sejak masa pra sejarah hingga masa Orde Baru. Diorama yang diperlihatkan menitikberatkan pada peristiwa-peristiwa penting yang terjadi selama sejarah Indonesia hingga Orde baru. Pada bagian sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia dalam diorama diperlihatkan suasana disaat para pahlawan kita menyerang balik pada Belanda dan mencoba untuk meruntuhkan kekuasaan Belanda di daerah mereka masing-masing.



Gambar 3.6 Diorama Perang Aceh Museum Sejarah Nasional
(Puspa, 24 Juli 2015)

⁶ <http://id.gamesinasia.com/tembus-20-juta-download-line-rangers-bagikan-50-ruby-gratis/>

Kisah Perang Aceh yang diceritakan dalam diorama ini adalah saat dimana Belanda dibawah kepemimpinan Kohler dengan 3000 serdadunya mulai menyerang bagian pantai dan pelabuhan dari Kerajaan Aceh dimana kisah ini menjadi titik permulaan berkecamukanya Perang Aceh pada tahun 1873 dibawah kepemimpinan Panglima Polim dan Teuku Umar beserta para pasukan yang terdiri dari berbagai lapisan masyarakat, baik pasukan kerajaan, ulama, hingga rakyat biasa.



Gambar 3.7 Diorama Perang Padri dalam Museum Sejarah Nasional (Puspa, 24 Juli 2015)

Kisah Perang Padri yang dikisahkan dalam diorama adalah disaat dimana Belanda dan kaum Padri mengadakan perundingan yang menghasilkan Perjanjian Masang dimana salah satu dari isinya adalah Penetapan batas daerah kedua belah pihak. Dalam diorama diperlihatkan Tuanku Imam Bonjol selaku pemimpin pemberontakan memerintahkan para pasukannya untuk memasang pasak yang terbuat dari bamboo untuk memisahkan daerah kedua belah pihak. Namun hal ini lah yang memicu muncul. Perang Padri II dengan diawali Belanda yang melanggar batas daerah.



Gambar 3.8 Diorama Perang Saparua Museum Sejarah Nasional
(Puspa, 24 Juli 2015)

Pada kisah Perang Saparua dalam diorama mengisahkan rakyat Maluku menyerbu dan merebut benteng Duurstede di Saparua dibawah kepemimpinan Kapitan Pattimura yang mengawali pecahnya Perang Saparua akibat tidak digubrisnya keluhan rakyat kepada pemimpin Belanda atas tindakan semena-mena Belanda yang menyengsarakan rakyat.



Gambar 3.9 Diorama Perang Diponegoro Museum Sejarah Nasional
(Puspa, 24 Juli 2015)

Kisah yang diceritakan dalam diorama yang menggambarkan Pangeran Diponegoro adalah saat puncak peperangan dimana Belanda mengerahkan lebih dari 23.000 serdadu untuk mengalahkan pasukan dan pengikut Diponegoro yang pada akhirnya menyebabkan lebih dari

8.000 serdadu Belanda dan 7.000 pribumi gugur dalam perang ini.



Gambar 3.10 Diorama Perang Puputan Bali Museum Sejarah Nasional (Puspa, 24 Juli 2015)

Diorama mengenai Perang Bali ini mengisahkan suasana perang disaat Belanda mulai menyerbu Benteng Jagaraga. Benteng Jagaraga berada di atas bukit, berbentuk “Supit Urang” yang dikelilingi dengan parit dan ranjau untuk menghambat gerak musuh. Benteng Jagaraga merupakan tempat perang Bali paling lama berlangsung dengan menelan banyak korban jiwa baik pribumi maupun serdadu dan Belanda mengalami kekalahan dalam serangan ini.



Gambar 3.11 Diorama Perang Tapanuli dalam Museum Sejarah Nasional (Puspa, 24 Juli 2015)

Suasana perang Tapanuli yang dikisahkan dalam diorama ini adalah disaat perang meletus setelah Belanda menempatkan

pasukannya di Tarutung, dengan tujuan untuk melindungi penyebar agama Kristen yang tergabung dalam Rhijnsheezending, dengan tokoh penyebarannya Nommensen (orang Jerman). Raja Sisingamangaraja XII memutuskan untuk menyerang kedudukan Belanda di Tarutung. Perang berlangsung selama tujuh tahun di daerah Tapanuli Utara.



Gambar 3.12 Diorama Perang Banjar dalam Museum Sejarah Nasional
(Puspa, 24 Juli 2015)

Diorama pada bagian Perang Banjar ialah kisah saat pada malam harinya, datang lagi pasukan Belanda yang lebih besar menggempur benteng pertahanan Datu Aling yaitu di Masjid Muning. Pertempuran terjadi semalam suntuk. Datu Aling, Saranti Beserta beberapa orang pengikut setianya tetap bertahan di dalam masjid. Datu Aling tidak mau menyerah kepada Belanda meski api telah menjilat seluruh masjid yang terbuat dari kayu. Akhirnya, Datu Aling dan Saranti pun gugur sebagai syuhada.

- Museum Sasana Wiratama

Museum Sasana Wiratama atau lebih dikenal dengan sebutan Museum Monumen Pangeran Diponegoro yang bertempat di Yogyakarta. Dari pintu masuk gerbang utama ada pendopo yang mengelilingi museum, dan tembok jebol yang melatarbelakangi sejarah Pangeran Diponegoro untuk lepas dari kepungan Belanda. Selain itu, ada juga padasan

atau tempat wudhu di depan pendopo, serta Batu Comboran atau tempat makan dan minum kuda pangeran di sebelah tenggara pendopo.

Terdapat monumen pangeran Diponegoro yaitu sebuah pahatan dinding relief yang terbuat dari pringgitan sepanjang 20 meter dan tinggi 4 meter yang berkisah tentang tentara Belanda yang menyerbu Desa Tegalrejo yang damai sehingga menyebabkan perang Pangeran Diponegoro, selanjutnya dia ditipu dan ditangkap di Magelang ketika hendak menuju Semarang.



Gambar 3.13 Relief Perang Diponegoro di Museum Sasana Wiratama (Puspa, 17 Desember 2015)

Koleksi dalam museum secara garis besar terdiri dari senjata tradisional, koin, dan terdapat kereta kencana milik Sri Sultan Hamengku Buwono VIII yang diberikan kepada museum untuk memenuhi koleksi. Museum ini dipugar semenjak Mei 2015 dan baru diresmikan kembali pada 30 November 2015.



Gambar 3.14 Lukisan Perang Diponegoro yang terletak di pintu masuk (Puspa, 17 Desember 2015)



Gambar 3.15 Beberapa koleksi Museum Sasana Wiratama (Puspa, 17 Desember 2015)

4) Hasil *Post-test mobile game* 'Merdeka atau Mati'

Hasil diskusi yang didapat dari wawancara pada 8 siswa-siswi kelas 8 SMPN 6 Surabaya pada tanggal 15 Desember 2015. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan beberapa hasil analisis, terutama mengenai karakter yang telah dibuat, yaitu:

- Anak perempuan lebih menyenangi karakter yang lucu dan menarik dan sederhana sehingga enak dipandang, sementara

anak lelaki lebih memilih fokus pada tantangan atau *gameplay* yang ada dibandingkan dengan visualnya

- Karakter yang diperlihatkan sudah menarik minat siswa dan karakter pahlawan nasional mudah dikenali dan mereka dapat menamai pahlawan nasional satu per satu.
- Gaya gambar yang digunakan yaitu *manga super deformed* sudah menarik bagi mereka namun Sasha (salah satu peserta *focus group*) menyatakan kurang realis dan perbedaan dengan karakter *in-game* dan animasi komik yang terlalu kontras.
- Dibandingkan dengan game-game buatan Indonesia yang lain, secara visual terutama karakter menurut mereka sudah sesuai dengan ekspektasi.
- Mereka sejauh ini menyukai desain karakter yang diberikan dan menarik untuk disimak.
- Dalam game karakter kurang banyak memperlihatkan *gestures*.
- Saran untuk kedepannya, perlihatkan lebih banyak *gesture* dan perbanyak *equipment* dan karakter musuh.
- Karakter yang digunakan dapat dimanfaatkan sebagai *merchandise* dan anak-anak terutama perempuan sangat antusias dengan *merchandise* terutama *plushies* atau boneka.

B. Data Sekunder:

Literatur yang dapat menjadi pedoman dalam merancang karakter *mobile game*:

- 1) *The Art of Game Design: A Book of Lenses* oleh Jesse Schell
- 2) *Fundamentals of Game Design 2nd Edition* oleh Ernest Adams
- 3) Indonesia dalam Arus Sejarah, Jilid 4 Kolonisasi dan Perlawanan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- 4) Internet, sebagai media dalam mencari komparasi dan referensi-referensi yang sesuai dan cocok sebagai acuan.

- 5) Eksisting media pembelajaran sejarah yang ada dan buku visual sebagai acuan dalam menentukan kriteria desain selain aspek pasar.
- 6) Buku IPS SMP/MTs Kelas VIII Semester 1

3.4 Teknik Perancangan

A. Perancangan Konsep Desain

Dalam proses perancangan, konsep desain bagian paling penting yang mengarah jalannya perancangan hingga implementasi desain. Tapi sebelumnya diperlukan pencarian atau analisis dari sebuah fenomena yang hendak diangkat. Dari problematika desain yang telah diidentifikasi dan terkategori menjadi masalah desain dan non-desain, berikutnya dilakukan identifikasi dari karakteristik target audiens yang menjadi pelaku konsumsi produk. Proses identifikasi dari karakteristik target audiens ini dilakukan dengan penyebaran AIO kepada target audiens, wawancara dengan pihak-pihak terkait, dan dilakukannya observasi pada *game* yang serupa. Dari hasil penyebaran kuesioner, hasil wawancara, maupun observasi, dapat disimpulkan untuk baik untuk konsep desain, konten, dan gaya visual yang akan digunakan.

B. Variabel Desain

1) Karakter

Variable karakter meliputi segala aspek dari penciptaan sebuah karakter, yaitu para Pahlawan Perjuangan Kemerdekaan Indonesia, prajurit, serta tokoh antagonis yang merupakan bagian dari kolonial. Penjabaran dari variable ini meliputi aspek-aspek seperti ekspresi wajah dan *gesture*.

2) Asset Karakter

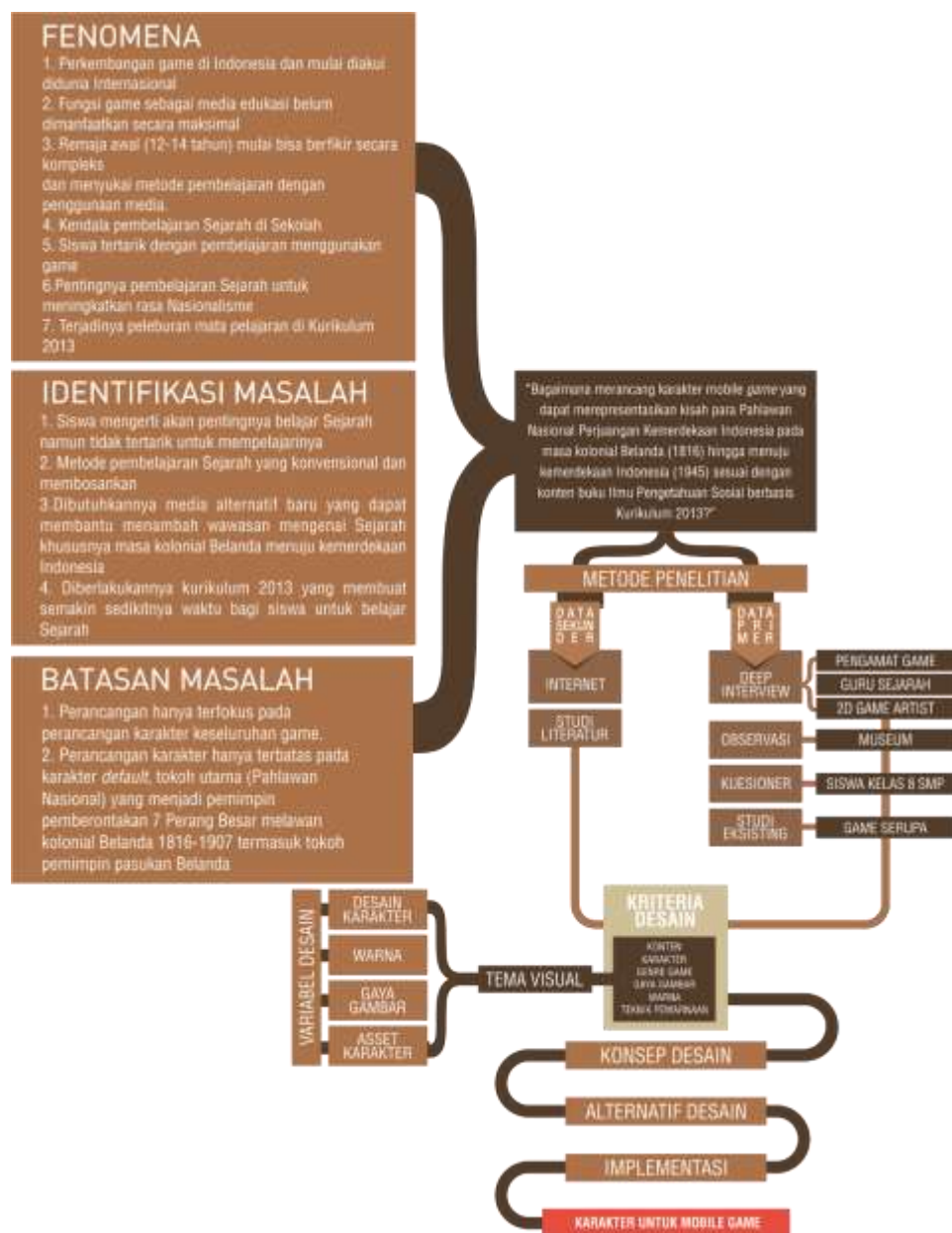
Variable *In-game character asset* meliputi segala aspek dari penciptaan karakter untuk keperluan *asset* dalam *game*, Karakter yang menjadi objek *In-Game Character Asset* adalah para Pahlawan Perjuangan Kemerdekaan Indonesia, prajurit, serta tokoh antagonis yang merupakan bagian dari kolonial.

3) Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan akan dipilih berdasarkan selera pasar, hasil pasar, dan eksisting. Gaya gambar yang terpilih nantinya akan diterapkan pada desain karakter.

4) Warna

Skema warna yang akan digunakan dalam *game* ini nantinya berdasarkan pada hasil dari studi eksisting dan observasi pada *game-game* terpopuler pada saat itu.



Gambar 3.16 Bagan Konsep Desain Karakter *Mobile Game*

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Gambaran Umum

Kurangnya minat dan minimnya pengetahuan remaja mengenai Sejarah Indonesia sangat mengkhawatirkan. Karena itu untuk membuat sejarah menjadi bagian edukasi atau gaya hidup bagi siswa adalah dengan pemanfaatan aplikasi teknologi dalam pendidikan dengan memanfaatkannya sebagai salah satu media interaktif yang menggabungkan hiburan dengan pelajaran.

Pemanfaatan *game* sebagai media edukasi memiliki peluang yang besar untuk membuat anak lebih bisa menerima informasi karena generasi muda khususnya remaja awal (12-14 tahun) secara psikologi sudah dapat menerima dan mengolah informasi yang lebih kompleks. Karena itulah dipilihnya tema Sejarah khususnya Sejarah menuju Kemerdekaan Indonesia sebagai konten yang dinilai membosankan dan kurang diminati agar dikemas lebih apik dan membantu anak untuk memahami lebih cepat.

4.2 Penelusuran Masalah

Game sebagai industri yang tengah berkembang mempunyai potensial dan dengan perluasan fungsi *game* sebagai media edukasi memberikan banyak peluang untuk menjadikannya sebagai salah satu media alternatif pembelajaran. Di lain pihak, Sejarah yang dinilai kurang diminati memerlukan media alternatif baru sebagai metode pembelajaran yang lebih menarik khususnya untuk disampaikan pada generasi muda.

Platform game dengan perpaduan antara *adventure* dan *puzzle game* yang dipilih sebagai salah satu *genre* yang paling sering dimainkan dinilai dapat membantu merepresentasikan alur cerita masa kolonial tahun 1816 menuju Kemerdekaan Indonesia tahun 1945. *Game* dengan bentuk *platform* dengan *puzzle* juga dinilai lebih besar efek positifnya pada perkembangan kemampuan berfikir, kesehatan mental dan kehidupan sosial pada anak, hal ini berdasarkan hasil penelitian yang diterbitkan dalam jurnal utama *American Psychological*

*Association, American Psychologist*¹ dan berdasarkan studi *University of Rochester* menyatakan bahwa *video game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan untuk fokus, dan daya tangkap.²

Karakter dalam *game* ini memegang peranan yang cukup penting sebagai pengenalan tokoh Pahlawan Nasional yang dikenal hanya dari foto saja. Namun yang ada di media interaktif lainnya, tampilan visual tokoh Pahlawan Nasional hanya diambil dari foto atau lukisan zaman dahulu, terlalu terpaku pada satu penggambaran saja dan dinilai kurang menarik bagi remaja. Padahal tokoh Pahlawan Nasional dapat direpresentasikan dengan visual yang menarik bila dirancang dengan tepat.

4.3 Konsep Desain

4.3.1 Produk

Produk yang dihasilkan pada perancangan ini adalah *game* edukasi bertemakan sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia pada masa kolonial Belanda tahun 1816. *Hardware* yang akan digunakan adalah *mobile device* atau *gadget* dengan basis *Android* maupun *iOS*. Penulis khususnya menghasilkan *output* sebuah desain dan *asset* karakter yang akan diimplementasikan dalam *game*.

Karakter yang dirancang terdiri dari semua karakter yang mendukung alur cerita berupa perancangan para tokoh Pahlawan Nasional, Koloni Belanda, dan masyarakat pada masa pemberontakan tahun 1816.

4.3.2 Latar Belakang Karakter

Karakter utama *game* ini merupakan karakter Pahlawan Nasional dimana setiap bagian peperangan, *user* akan memerankan karakter Pahlawan yang berbeda sesuai dengan cerita yang diangkat. Dimana karakter akan diperlihatkan sesuai dengan visual yang dikenal baik secara umum dan sesuai dengan bukti visual yang ada baik foto maupun

¹ “Manfaat main *game* bagi kesehatan mental”, Doktersehat.com, (<http://doktersehat.com/manfaat-main-game-bagi-kesehatan-mental>, diakses 10 November 2015)

² *Games: Improving Education*. ESA

lukisan, hanya saja disederhanakan sesuai dengan gaya gambar yang disenangi oleh *target audiens*. Karakter utama disini akan berperan penuh dalam *game*, tanpa adanya *upgrade* maupun *costumize* seperti *game* lainnya karena *game* yang dirancang akan terpusat pada cerita yang sesuai dengan kejadian sebenarnya yang dimana disesuaikan dengan *timeline* dan buku IPS kurikulum 2013 semester 1.

Secara umum, desain karakter utama dari *game* ini akan diikat dengan tema, karena karakter akan diikat dengan alur cerita mengenai penjajahan Belanda yang sudah terkronologikan, dimana karakter sendiri merupakan bagian dari '*history*' yang telah didokumentasikan secara nyata.

Platform game yang terinspirasi dari suatu sejarah juga sudah banyak dirilis. Namun *game* yang menjadi tolok ukur dan referensi dalam *game* ini adalah *Naruto SD: Powerful Shippuden* karena *platform* yang digunakan cenderung sama, yaitu *platform mobile*. Yang membedakan adalah media bermainnya, *Naruto SD: Powerful Shippuden* memakai Nitendo 3DS sebagai media bermain, sementara *game* yang dirancang akan menggunakan *smartphone* sebagai medianya.

4.3.3 Konsep Visual

Konsep visual dari desain karakter *game* ini adalah *Historical Cartoon*. Tema visual ini diambil karena pada dasarnya *game* ini merupakan pem-visualisasian zaman penjajahan Belanda tahun 1816 hingga sebelum Kemerdekaan Indonesia tahun 1945.

Historical dapat diartikan '*based on or reconstructed (form an impression, model, or reenactment a past event from the available evidence) from an event, custom, style, etc., in the past*' yang berarti berdasarkan atau mengulang bentuk kesan, model, atau mereka ulang peristiwa masa lalu dari bukti-bukti yang ada dan mengolahnya menjadi sesuatu yang baru. Dimana dalam *game* ini, desainer berusaha untuk membawa kembali dan mem-visualisasikan adegan-adegan saat

terjadinya proses pemberontakan melawan Belanda sesuai dengan kronologi cerita yang berdasarkan buku Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 8 SMP Semester 1 dengan kurikulum 2013.

Cartoon dalam kamus *Oxford* berarti ‘*Make a drawing of (someone) in a simplified or exaggerated way*’ yang dapat diartikan penggambaran seseorang atau sesuatu yang disederhanakan atau berlebihan. Pemvisualisasian dengan pendekatan kartun diimplementasikan dengan penggambaran yang lebih sederhana dari para tokoh pahlawan yang bertujuan agar target audiens lebih tertarik untuk bermain sekaligus tanpa disadari menambah wawasan target audiens.

Konsep dasar perancangan *game* ini bertujuan agar dengan bermain *game* ini, target audiens dapat memahami alur cerita sejarah yang diangkat secara tidak langsung. Selain itu, karakter-karakter yang dirancang merupakan karakter-karakter yang ikut ambil andil dalam proses pemberontakan dan divisualisasikan dengan konsep yang diusung sesuai referensi yang ada.

4.3.4 Game Design Document

A. Konsep Dasar

Mengusung *setting* kolonial Belanda tahun 1816 dimana pada saat itu Belanda kembali menjajah Indonesia untuk kedua kalinya sesuai dengan keputusan Kongres Wina. Menyesuaikan dengan kurikulum 2013 mata pelajaran IPS Terpadu kelas 8 semester 1, konten sejarah yang termasuk kompetensi dasar dimulai dari masa kolonial Belanda menuju proklamasi kemerdekaan. Dalam rentang waktu yang sangat lama (1816-1945) pengaruh kebijakan kolonial secara politik semakin merugikan, hal ini tampak dari reaksi masyarakat Indonesia sehingga terjadinya pemberontakan dan pertempuran dengan penjajah untuk mengusir mereka dari Indonesia dan merebut kemerdekaan.

Game yang dirancang ber-*genre platform game* dengan tema *adventure-puzzle*, dimana *genre* ini merupakan *genre* yang paling

umum dan digemari oleh para pecinta *game*. Dalam *game* yang dirancang, *user* akan menjalankan 7 karakter Pahlawan Nasional, dimana *user* hanya dapat memainkan 1 karakter masing-masing per cerita sesuai dengan alur cerita yang diusung.

Konsep dasar dari *game* yang dirancang ini adalah bagaimana *user* dapat mengikuti alur cerita dari awal bagaimana Belanda kembali ke Indonesia hingga 7 pemberontakan yang tersebar di Indonesia berhasil dihentikan sesuai dengan *timeline* cerita. Dengan tema *adventure-puzzle*, *user* diharapkan dapat merasakan proses pemberontakan setiap perangnya dengan ditambah *puzzle* atau teka-teki di beberapa bagian *game* yang dimana *puzzle* yang dirancang berbeda-beda namun menyesuaikan dengan alur cerita. *Puzzle* sendiri dirancang untuk terus menstimulasi *user* agar menyelesaikan permainan dan tidak merasa bosan. Selain itu terdapat pula komik-komik yang dianimasikan sebagai penghantar cerita yang tidak bisa diceritakan melalui *in-game* maupun sebagai introduksi atau pengenalan.

Dengan konsep yang diusung, *user* diharapkan dengan memainkan *game* ini secara tidak langsung dapat memahami proses setiap peperangan yang berlangsung selama lebih dari 100 tahun itu, dimana selain konten yang diambil merupakan bagian dari kurikulum yang ada, cerita ini merupakan salah satu bagian terpenting dalam sejarah perjuangan rakyat Indonesia.

B. Menu Utama

- ***Play***

Pada bagian ini *user* bisa melihat bagaimana cara bermain *game* ini. Yang mana kontrol pemain dengan model sentuhan pada layar yang mana *gesture*-nya menyesuaikan dengan aksi *game*. Di bagian ini pula *user* memilih episode yang akan dimainkan.

- ***Album***

Bagian ini menampilkan sejarah dan pahlawan yang sudah didapat dan melihatnya kembali sembari membaca isinya untuk menambah pengetahuan *user* terhadap sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia yang menjadi konten utama *game* ini.

- ***Settings***

User dapat mengatur besar kecil *volume* suara musik latar belakang juga efek suara. Juga *user* dapat melakukan penghapusan data apabila *user* ingin bermain dari awal, setelah bermain *game* sebelumnya.

C. Fitur Pemain

- **Sejarah**

User yang berhasil menyelesaikan *stage* permainan dan mengambil *item* sejarah yang ada dalam *game* maka dapat melihat ulang dan membaca baik-baik maksud dari item tersebut. Dimana isinya berupa pengetahuan mengenai info-info yang terkait dengan pemberontakan-pemberontakan tersebut.

- **Pahlawan**

User yang telah menjalankan episode perang maka secara otomatis dapat membuka biografi Pahlawan Nasional yang menjadi karakter utama dalam *game*.

D. Skenario Game

Dalam *mobile game* ini *user* nantinya akan mendapat 7 macam *stage* perang. Berikut merupakan skenario permainan tiap *stage*-nya :

- **Perang Saparua**

Diawali dari komik animasi mengenai Indonesia yang kembali jatuh ditangan Belanda, setelah Inggris menyerahkan kembali. Hal ini didasari oleh keputusan Kongres Wina yang mengakhiri Perang Napoleon. *Game* diawali oleh Pattimura yang mendengar pengumuman oleh pasukan Belanda mengenai aturan-aturan

baru yang membebani rakyat Saparua. Termasuk dikumpulkannya para pemuda Saparua termasuk Pattimura untuk ikut dalam pelatihan pasukan Belanda. *User* akan membantu Pattimura untuk kabur dari kamp pelatihan tersebut. Dengan menyelesaikan sebuah *puzzle*. Lalu disambung dengan animasi mengenai Belanda merebut kembali Benteng Duurstede, dan berlanjut perang. Dalam *game* perang, *user* diminta menghindari rintangan saat Pattimura berlari. Hingga Pattimura ditembak dibagian kaki dan ditangkap serta dipenjara. Lalu *game* selanjutnya *user* diminta membantu Pattimura untuk membuka pintu sel penjara dengan metode *game lock picking*. Setelah itu Pattimura akan kembali ditangkap karena ketahuan, dan diadili dengan cara digantung yang mana dijelaskan melalui komik animasi.

- **Perang Padri**

Diawali dari komik animasi mengenai gerakan Wahabiah di Sumatera Barat yang bertujuan memurnikan kehidupan Islam, dan gerakan ini mendapat dukungan dari kaum Padri. Lalu *user* akan menggerakkan karakter Tuanku Imam Bonjol untuk berjalan dan dalam *environment* terdapat beberapa karakter NPC yang dapat di-*tap*. Dengan maksud menyebarkan tentang kehidupan Islam, *user* diminta men-*tap* urutan kata pada kalimat yang tidak beraturan agar menjadi sebuah kalimat yang bisa dimengerti. Setelah beberapa kali menyelesaikan *puzzle* kata tersebut pada beberapa NPC, akan muncul lagi komik animasi mengenai kaum Adat yang menentang gerakan Wahabiah, dan kaum Adat mendapat dukungan dari pihak Belanda. Sehingga Belanda berhak atas beberapa wilayah di Sumatera Barat setelah perjanjian bantuan terhadap kaum Adat. Lalu *user* akan dihadapkan dengan *environment* perang, dan karakter Tuanku Imam Bonjol yang bisa digerakkan oleh *user*, dan otomatis karakter figuran dari pasukan Tuanku Imam Bonjol juga

bergerak mengikuti. *User* diminta untuk berjalan dan menghindari serangan peluru dan bom dari Belanda. Sampai akhirnya Tuanku Imam Bonjol mendapati pihak Belanda menyerah, dan disambung komik animasi tentang perjanjian damai kaum Padri dan Belanda. Lalu muncul keterangan beberapa tahun kemudia mengenai Belanda yang melanggar perjanjian. Perang kembali terjadi dan *user* bermain *puzzle* untuk menebak bom Belanda. Sampai akhirnya apabila *user* salah memilih bom maka akan terjadi ledakan dan disambung komik animasi Tuanku Imam Bonjol ditangkap dan diasingkan.

- **Perang Diponegoro**

Diawali dari komik animasi mengenai Belanda yang berkuasa penuh di wilayah Jawa Tengah. Sampai pihak Keraton Yogyakarta juga tidak berdaya. Dan tersingkirnya Diponegoro dari kalangan elit kekuasaan karena menolak kompromi dengan Belanda. Dan akhirnya Diponegoro mengasingkan diri ke Tegalrejo. *Game* diawali dengan *user* menjalankan karakter Diponegoro, sampai bertemu sebuah *scene puzzle*, yang mana *user* diminta membantu Diponegoro untuk bisa keluar dari Keraton. Lalu setelah berhasil akan muncul komik animasi mengenai Belanda yang memprovokasi Diponegoro dengan mengambil lahan yang terdapat makam keramat keluarga Diponegoro, sampai terjadi dentuman bom. Lalu *user* dihadapkan dengan *enviroment* perang. Yang mana *user* harus menggerakkan Diponegoro melewati benteng kecil Belanda atau pos. Dan merebutnya dengan cara menyelesaikan *puzzle* berupa mencari benda yang hilang sesuai dengan daftar. Sampai direbut beberapa pos, lalu karakter Diponegoro akan bertemu dengan Residen Redu dan melakukan perundingan. Dalam perundingannya *user* akan bermain *puzzle* kata. Tetapi hasilnya akan sama, baik *user* menyelesaikan atau tidak dalam batas waktu, maka Diponegoro ditawan dan diasingkan.

- **Perang Bali**

Diawali dari komik animasi mengenai persengketaan antara penguasa Bali dan Belanda mengenai penawan kapal Belanda yang kandas di wilayah Bali. Dikarenakan pemerintah kolonial tidak membayar untuk setiap kapalnya. Lalu pihak Belanda melakukan protes terhadap Raja Buleleng. *User* akan diminta menyelesaikan kembali *puzzle* kata pada aksi protes tersebut. Apabila menyelesaikan maka pihak Belanda akan mundur. Apabila tidak akan langsung menyambung pada bagian Belanda menyerang Buleleng. Tetapi bila menang, *user* akan disuguhi komik animasi mengenai Belanda yang berunding dengan pasukannya untuk menyerang Buleleng. Pada *game* penyerangan Belanda, *user* diminta membantu Raja Buleleng untuk keluar dari istananya, Dengan menggerakkan karakter I Gusti Jelantik yang otomatis NPC Raja Buleleng akan mengikuti. Lalu muncul komik animasi mengenai Belanda yang mengajukan perjanjian dengan pihak Buleleng dan sekutunya, Karangasem. Tetapi dihiraukan oleh Buleleng dan Karangasem. Sehingga perang terjadi kembali. *User* akan diminta menyelesaikan *puzzle* bertingkat, pertama karakter I Gusti Jelantik akan diminta melewati beberapa *stage* hujan bom, lalu disambung dengan *stage* kecepatan melakukan tap pada pasukan Belanda sebelum tertembak. Sampai akhirnya secara otomatis I Gusti Jelantik tertembak dan ditangkap.

- **Perang Banjar**

Diawali dari komik animasi mengenai Pangeran Tamjid Ullah yang tidak disukai oleh rakyat Banjar, tetapi menjadi pemimpin kerajaan, hingga diturunkannya Tamjid Ulla dan dihapuskannya Kerajaan Banjar oleh pemerintah kolonial Belanda. *Game* diawali dengan *user* menjalankan karakter Pangeran Antasari untuk menyelesaikan *puzzle* mencari senjata yang tersembunyi. Setelah senjata terkumpul, maka *user* akan

mendapat komik animasi singkat mengenai penyerangan rakyat Banjar yang dipimpin oleh Pangeran Antasari terhadap Belanda. Lalu setelahnya *user* akan mulai menggerakkan karakter Pangeran Antasari untuk berjalan dan berlindung dalam suasana perang, menghindari tembakan dan bom musuh. Yang pada akhirnya karakter Pangeran Antasari harus mati dan menyebabkan rakyat Banjar harus menyerah.

- **Perang Aceh**

Diawali dari komik animasi mengenai Perjanjian Siak, dimana Sultan Ismail menyerahkan beberapa wilayah Aceh kepada pihak Belanda. Dikarenakan Aceh merupakan lokasi yang strategis untuk lalu lintas perdagangan setelah dibukanya Terusan Suez oleh Ferdinand de Lesseps. Tetapi terjadi penolakan atas berkuasanya pemerintah kolonial atas tanah Aceh. Dan pecahlah perang pertama oleh Panglima Polim yang berhasil mengalahkan Belanda, lalu disusul perang kedua yang berakhir dengan jatuhnya Keraton Sultan. Dan *game* dimulai dengan perang ketiga dimana *user* akan menjalankan karakter Teuku Umar. *User* akan melakukan serangan terhadap Belanda secara bergerilya melalui sebuah *puzzle* dimana *user* diminta untuk menggerakkan karakter Teuku Umar secara diam-diam dengan men-*tap* untuk bersembunyi, dan apabila dilepas karakter akan bergerak secara otomatis berjalan ke arah tentara Belanda. *User* diminta sembunyi setiap tentara Belanda menoleh ke arah karakter. *Puzzle* ini berakhir ketika muncul komik animasi mengenai serangan mendadak Belanda di Meulaboh. Dan Teuku Umar terkena tembakan. Lalu *user* akan diminta menyelesaikan *puzzle* dengan men-*tap* layar sesuai instruksi untuk menjaga detak jantung Teuku Umar dan menjaga agar tetap hidup. Apabila gagal *user* akan langsung diarahkan ke *ending* berupa komik animasi mengenai gugurnya Teuku Umar. Tetapi apabila berhasil, *user* akan diminta sekali lagi melakukan

serangan terhadap Belanda dengan menyelesaikan *puzzle* memasang bom dan menebak bom.

- **Perang Tapanuli**

Diawalidari komik animasi mengenai wilayah kekuasaan Raja Sisingamangaraja XII yang diperkecil oleh Belanda dan Belanda mewujudkan *Pax Nederlandica*. Belanda memasang pasukan di Tarutung untuk melindungi penyebar agama Kristen. Raja Sisimangaraja XII memutuskan untuk melakukan serangan terhadap pasukan Belanda. *User* akan menjalankan karakter Raja Sisimangaraja XII untuk berjalan dan menebas pasukan yang mendekat, sampai bertemu *stage puzzle* dimana *user* diminta membantu Raja Sisimangaraja XII untuk berlari menghindari bom jatuh. Setelah itu akan muncul komik animasi mengenai serangan Belanda dan mendesak Raja Sisimangaraja XII untuk berpindah lokasi ke Dairi Pakpak. Tetapi istri dan anak Raja Sisimangaraja XII ditawan oleh pihak Belanda, sedangkan Raja Sisimangaraja XII berhasil lolos dan berlindung di hutan bersama pengikutnya. Lalu *user* diminta membantu Raja Sisimangaraja XII untuk menyelesaikan *puzzle* yang mana *user* diminta membidik dan memanah rusa atau burung yang lewat untuk persediaan makan selama di hutan. Setelah jumlah terpenuhi, *user* akan menyelesaikan *puzzle* kata Raja Sisimangaraja XII tentang perundingan serangan balik terhadap Belanda. Lalu disambung dengan komik animasi mengenai perang kembali antara kubu Raja Sisimangaraja dan Belanda. Pada *stage* perang ini, *user* diminta membantu Raja Sisimangaraja XII untuk berjalan dan menebas musuh, serta menghindari bom atau tembakan. Sampai akhirnya Raja Sisimangaraja XII tertembak dan gugur.

4.4 Variabel Desain

4.4.1 Desain Karakter

Karakter utama dalam *game* ini adalah para Pahlawan Nasional selaku pemimpin pemberontakan. Dalam *game* ini terdapat pula berbagai macam karakter yang terlibat dan perlu diwujudkan dalam bentuk visual. Berikut adalah list karakter yang terlibat dalam pertempuran dan keterangannya:

Tabel 4.1 List Karakter Protagonis

No	Karakter	Keterangan
1.	Kapitan Pattimura	Hero/Kepala pasukan pemberontak Perang Saparua Maluku
2.	Tuaniku Imam Bonjol	Hero/Kepala pasukan pemberontak Perang Padri I
3.	Perang Diponegoro	Hero/Kepala pasukan pemberontak Perang Diponegoro
4.	I Gusti Ketut Jelantik	Hero/ Patih Buleleng
5.	Pangeran Antasari	Hero/Kepala pasukan pemberontak Perang Banjar
6.	Teuku Umar	Hero/Kepala pasukan pemberontak Perang Aceh
7.	Sisingamangaraja XII	Hero/Kepala pasukan pemberontak Perang Tapanuli

Tabel 4.2 List Karakter Antagonis

No.	Karakter	Keterangan
1.	Jendral A. A Buyskers	Enemies/Kepala pasukan Belanda di Maluku
2.	Mayor Jendral Frans David Cochius	Enemies/Kepala pasukan Belanda di Bonjol
3.	Hendrik Merkus de Kock	Enemies/Kepala pasukan Belanda Diponegoro
4.	LaksDa Engelbertus Batavus van den Bosch	Enemies/Kepala pasukan Belanda di Bali
5.	A.J. Andresen	Enemies/Kepala pasukan Belanda di Banjar, Ksatria
6	Yohannes Benedictus van Heutsz	Enemies/Panglima Besar Belanda di Aceh
7.	Heinz Christoffel	Enemies/Kepala pasukan Belanda di Tapanuli, Kapten

4.4.2 Visualisasi Karakter

A. Gaya Gambar

Gaya visual yang digunakan merupakan hasil berdasarkan *polling* dari *target audiens*, wawancara, hasil riset, dan hasil dari studi eksisting yang ada. Menurut hasil wawancara dengan beberapa *2D Game Artist*, gaya visual yang paling sering digunakan oleh mereka dalam membuat sebuah *game* adalah gaya visual yang sedang banyak digemari atau sedang populer³ dan gaya visual terpopuler di kalangan para pecinta *game* dan *2D Game Artist* adalah *Pixel Art*, dimana gaya visual ini sedang marak di kalangan *developer* kecil atau *developer indie*; dan *Vector art*, mayoritas karakter dalam *game* dibuat dengan warna solid atau warna gradasi sederhana dimana selain *Game Artist* bisa bermain-main dengan warna yang lebih mencolok, fokus pada bentuk karakter, dan juga untuk mendukung jalannya *mobile game* agar lebih stabil.⁴

Sementara itu berdasarkan hasil observasi dari *game-game* 2D terpopuler pada tahun 2015, gaya gambar yang mayoritas digunakan adalah kartun, baik dari segi visual 2D *game* dengan *pixel art* maupun *vector art*. *Game-game* 2D yang menggunakan gaya gambar kartun seperti halnya, *Fallout Shelter* yang masuk ke dalam jajaran Top 10 *Android/iOS platform game* (2D *game*) tahun 2015 menurut *Techtimes*, *Games Radar*, dan *Android Authority*; dan merupakan *Editor's Choice*, *Top Developer*, dan *Google Play Best of 2015* menurut *Google Play*, juga merupakan *Mobile Game of the Year* tahun 2016 pada *DICE Awards*. Kemudian ada *PewDiePie: Legend Of Brofist*, *game* yang berdasarkan pada imajinasi yang sudah lama ingin dikeluarkan oleh Felix Kjellberg, seorang *Youtuber* dengan *subscriber* terbanyak dan *game* ini diperuntukan bagi penggemarnya atau yang biasa disebut dengan 'Bro'. *Game* ini masuk ke dalam *Editor's Choice* dan *Top Developer* dari *Google*

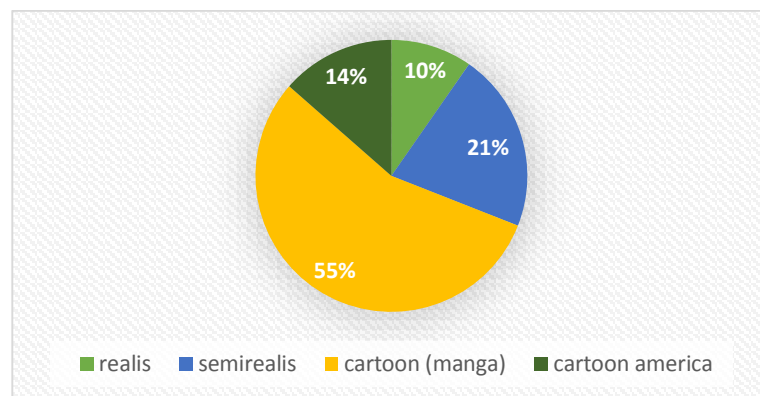
³ Hasil wawancara dengan Brookes Eggleston, *Illustrator*, *2D Game Artist* dan *Character Designer*

⁴ Hasil wawancara dengan Bryan Shepard dan Ilias Patlis, *Illustrator*, *2D Game Artist*, dan *Character Designer*

Play, juga masuk ke dalam jajaran Top 10 *Android/iOS platform game* menurut *Forbes*, *Android Authority*, *Red Bull*, dan *The Guardian*. Selain itu *game-game* 2D dengan basis *platform game* dengan gaya gambar kartun banyak sekali dari mereka yang masuk ke dalam jajaran *Top Games* dari tahun ke tahunnya, sebut saja *Plant vs Zombie*, *LINE Cookie Run*, *LINE Ranger*, *Little Commander - WWII TD*, *Where's My Water*, *Angry Birds*, dan masih banyak lagi.

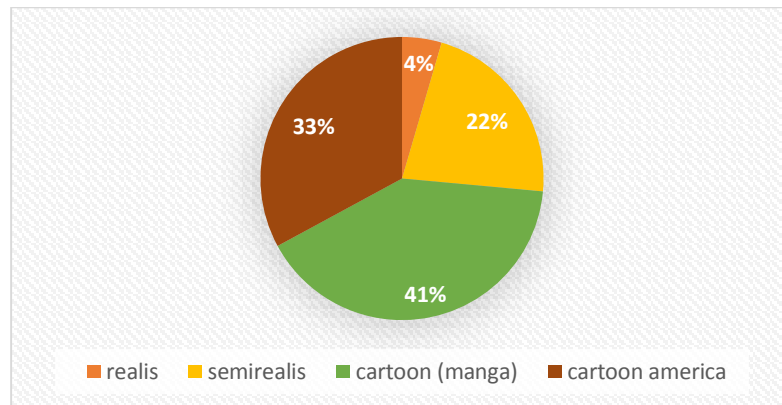
Becky Ann Hughes, Departemen Manajemen Produk dan *Marketing Playfirst* VP menyatakan memiliki karakter yang kuat, dikenal, sesuai dalam *mobile game* menjadi suatu hal yang sangat penting. *Playfirst* menganalisa *App Store* dimana mereka melihat semua ikon dalam *App Store* dan mayoritas *game-game* teratas memiliki karakter yang kuat, lucu, dan berbeda dalam ikon maupun *screenshots*, dimana menarik perhatian para *user* untuk melihat dan mengunduh aplikasi.⁵

Dan dari hasil kuesioner yang disebarakan kepada 155 siswa yang memilih *manga* sebagai gaya gambar yang mereka minati dan gaya gambar yang sesuai dengan *game* bertemakan Kemerdekaan Indonesia.



Gambar 4.1 Hasil *polling* gaya gambar yang diminati
(Sumber: hasil kuesioner kepada 155 siswa kelas VIII SMPN 1 dan SMPN 6 Surabaya)

⁵ “Strong, relatable characters are crucial to the success of mobile *games*, says PlayFirst VP”, Polygon, (<http://www.polygon.com>; diakses 3 Maret 2016)



Gambar 4.2 Hasil *polling* gaya gambar yang sesuai dengan *game* bertemakan sejarah
(Sumber: hasil kuesioner kepada 155 siswa kelas VIII SMPN 1 dan SMPN 6 Surabaya)

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi, riset, dan kuesioner dapat disimpulkan bahwa gaya gambar yang sesuai untuk perancangan *game* ini adalah gaya gambar kartun atau *manga* dengan bentuk sederhana, namun masih berkarakter, lucu, dan berelasi dengan tema yang diangkat, maka dari itu penulis memilih gaya gambar *Manga Super Deformed* atau *chibi* sebagai gaya gambar yang cocok untuk mem-visualisasikan tujuan dari perancangan ini dan sesuai dengan yang target audiens yang merupakan anak kelas VIII SMP, selain itu gaya gambar *Super Deformed* ini lebih diterima masyarakat tanpa batas umur⁶. Gaya gambar kartun atau *Super Deformed* atau *chibi* merupakan gaya gambar yang marak digunakan di berbagai *game* khususnya *mobile game*, dimana terdapat *graphical limitations* dimana untuk membuat *sprites* dengan proporsi yang lebih realistik akan menghasilkan karakter dengan wajah yang hampir tidak terlihat atau kurangnya ekspresi. *Western video game* desainer yang mencoba menggunakan proporsi yang sesuai aslinya akhirnya berakhir dengan karakter ‘*walking stick*’ tak berwajah⁷. Gaya gambar ini pun telah lama digunakan untuk *video game*, menurut *Giantbomb.com*, sebuah

⁶ Hasil wawancara dengan Bryan Shepard dan Ilias Patlis, *Illustrator*, *2D Game Artist*, dan *Character Designer*

⁷ “Graphics-Induced Super-Deformed”, tvtropes.org.

(<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GraphicsInducedSuperDeformed>, diakses 19 April 2016)

website untuk komunitas pecinta *gaming*, *Super Deformed* telah dipakai sejak tahun 1992 untuk *game* berbasis RPG untuk *Super Nintendo Entertainment System*⁸. Gaya gambar yang menjadi acuan untuk gaya gambar perancangan ini adalah *Naruto SD: Powerful Shippuden* untuk Nintendo 3DS.



Gambar 4.3 *Naruto SD: Powerful Shippuden Characters*, 2012
(Sumber: <http://www.youtube.com>)

B. Warna

Seperti yang sudah dijelaskan pada Bab 2 mengenai warna, fungsi utama dari warna dalam *game* adalah memudahkan *user* untuk mengenali dan mengidentifikasi objek dan tentu saja penggunaan warna mencerminkan hal itu dan pemilihan warna juga sering dipengaruhi oleh *fashion mode* yang populer pada zaman itu, seperti pada contoh di Bab 2.



Gambar 4.4 *Pantone's Top Color Fashion for S/S and F/W 2015*
(Sumber: <http://www.pantone.com>)

⁸ "Super Deformation", Giantbomb.com, (<http://www.giantbomb.com/super-deformation/3015-1196/games/>, diakses 19 April 2016)

Sementara untuk tahun 2015 sendiri *pantone* warna yang populer untuk musim semi didominasi oleh warna-warna *nature-like*, pucat pastel yang lebih condong pada sisi dingin dan lebih lembut dari *spectrum* warna. Warna-warna ini membawa angan-angan pada kesederhanaan. Kesan dari *retro delights*, *folkloric*, dan *floral art*, juga kesan keindahan dari pemandangan tropis mengembalikan rasa kehangatan awal musim. Sementara untuk musim gugur didominasi oleh warna-warna terinspirasi dari alam yang menggugah kecintaan terhadap alam dan pengapresiasian kehangatan dan perlindungan. Ini beberapa contoh warna yang digunakan oleh *Top 5 mobile game* tahun 2015 menurut *Android Authority*, *Tech Times*, *Forbes*, *Gamespot*, dan *Theguardian*.



Gambar 4.5 *Top 5 Mobile game color palette*

Dari *pallette* diatas dapat dilihat bahwa adanya kemiripan tak terelakan dari warna-warna yang digunakan dalam *fashion show* maupun *game*, dimana warna-warna yang digunakan dalam contoh *game-game* populer tahun 2015 merupakan warna-warna *earthtone* dengan memadukan warna-warna kontras walaupun warna-warna kontras digunakan untuk menekankan *realism* pada karakter 3D, namun *game* 2D tidak ketinggalan untuk menggunakan warna-warna serupa dalam *game* mereka untuk meningkatkan kesan suasana yang lebih menonjol.

C. *Personality* atau Karakteristik

Berikut adalah deskripsi karakteristik atau *personality* ketujuh karakter Pahlawan Nasional menurut biografi dan karakteristik suku asal:

1) Kapitan Pattimura

Diceritakan merupakan turunan Bangsanwan Nusa Ina, dimana akhirnya beliau memutuskan untuk tidak meneruskan jejak kebangsawanannya dan tumbuh menjadi perwira tentara Inggris secara paksa. Beliau merupakan suku Maluku dimana suku terkenal memiliki karakteristik keras, kasar, pemberani, dan memiliki rasa keadilan yang tinggi.

2) Tuanku Imam Bonjol

Imam Bonjol terkenal sebagai salah satu Ulama tersohor di Padri, dimana beliau dapat dipercaya, bijaksana, dan santun perilakunya. Terlahir di suku Minang, dimana suku ini terkenal dengan sifat mereka yang mengenal budi pekerti atau sopan santun & berakal panjang.

3) Pangeran Diponegoro

Terlahir sebagai anak selir tidak membuat Pangeran Diponegoro malu, justru Pangeran Diponegoro dikenal sebagai orang yang merakyat, religius, dan sederhana. Kepintarannya membuat para pasukan Belanda kewalahan menhadapi beliau.

4) I Gusti Jelantik

Merupakan suami dan ayah dari 3 orang anak, Jelantik merupakan Patih yang terkenal bersahaja dan hangat. Semangatnya janganlah dianggap remeh. Memiliki keahlian berburu yang luar biasa.

5) Pangeran Antasari

Terlahir di keluarga bangsawan membuat Pangeran Antasari dikenal sebagai figur yang rupawan. Pangeran Antasari yang akhirnya naik tahta menjadi Sultan Banjar melawan Belanda dengan kepawaiannya sebagai pemimpin yang berdedikasi.

Selain itu Pangeran Antasari dikenal sebagai seseorang yang religius dan taat,

6) Teuku Umar

Diumurnya yang masih tergolong muda, Teuku Umar sudah diberikan amanah sebagai seorang Kepala Desa di Aceh. Walaupun beliau tidak mengikuti jenjang pendidikan secara formal, namun Teuku Umar dikenal abdi yang bijaksana, tegas, dan pintar.

7) Sisingamangaraja XII

Menggantikan ayahnya sebagai Raja Toba tidak membuat Sisingamangaraja menjadi sombong. Mengikuti jejak ayahanda yang bijaksana, Sisingamangaraja terkenal sebagai pribadi yang tegas, namun tidak sabaran.

D. Bahasa Tubuh atau *Gesture*

Bahasa tubuh atau *gesture* yang digunakan merupakan hasil observasi penulis dalam film-film laga Indonesia yang dimana difokuskan pada karakter yang memiliki kesan atau kesamaan pada sifat karakter utama. Selain itu *action gesture* yang digunakan merupakan hasil observasi dari gerakan beladiri tradisional masing-masing daerah.

4.5 Proses Desain

4.5.1 Pengumpulan Referensi

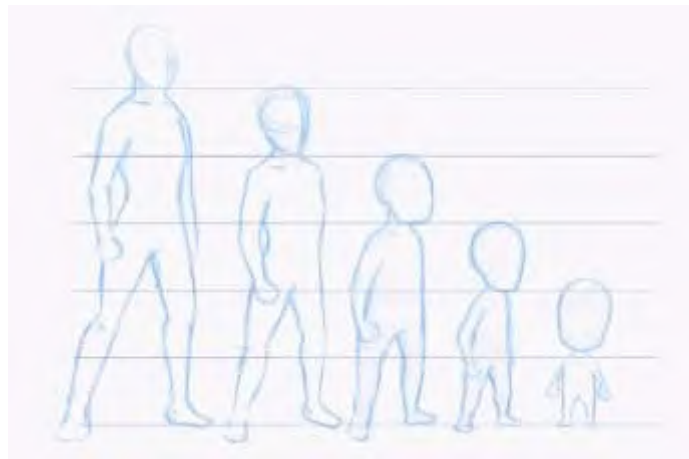
Proses desain daripada karakter *game* ini dimulai dengan mengumpulkan berbagai macam referensi. Referensi di sini adalah foto-foto atau lukisan-lukisan yang menggambarkan sosok pahlawan dan tentara kolonial saat peperangan berlangsung. Karena *game* ini berkontenkan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia, maka harus ada kesinambungan atau benang merah antara konten dalam Kurikulum 2013 dan *game*-nya, agar para penikmat *game* merasa bahwa *game* ini

menambah wawasan mereka mengenai salah satu bagian Sejarah Indonesia.

Peranan referensi dalam *concept art* dan *asset game* adalah sebagai acuan visual, agar setiap bentukan elemen dalam *game* ini tidak menyimpang dari referensi aslinya. Hal ini dimaksudkan agar setiap elemen mampu membentuk karakter yang sesuai dan mudah dikenali. Peranan referensi ini juga digunakan agar setiap karakter yang ada mampu memrepresentasikan visual aslinya.

4.5.2 *Initial Sketch*

Setelah mengumpulkan referensi, mulailah dibuat beberapa sketsa awal. Sketsa awal ini hanya digunakan untuk pengembangan visual awal dan perkembangan *sprites gesture* yang akan dibuat sketsa yang lebih komprehensif.



Gambar 4.6 sketsa proporsi tubuh

A. Sketsa desain Kapitan Pattimura



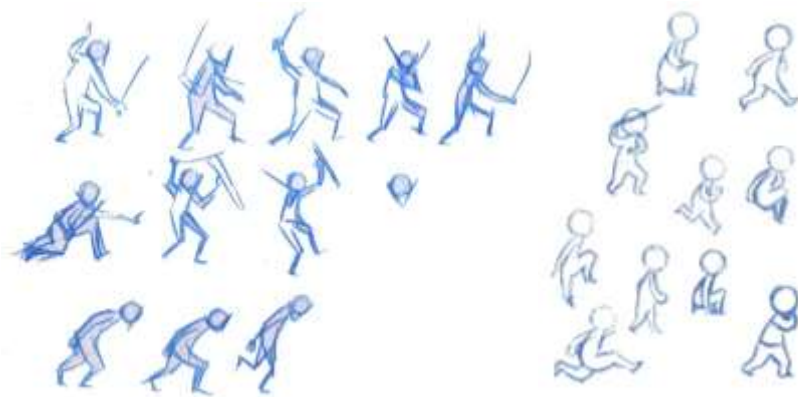


Gambar 4.7 Referensi visual Kapitan Pattimura

Pada saat dimulainya pemberontakan di Saparua tahun 1817, Pattimura baru saja menginjak umur 34 tahun saat itu. Dengan begitu referensi visual yang digunakan adalah gambar (b), (c), (e), dan (h) dimana gambar-gambar tersebut dinilai paling mendekati dengan visual Kapitan Pattimura pada usia 34 tahun. Untuk referensi kostum, penulis memakai gambar (a) sebagai referensi untuk kostum keseluruhan dan gambar (b) untuk referensi warna kostum.



Gambar 4.8 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Kapitan Pattimura



Gambar 4.9 Sketsa *gesture* dan *poses* Kapitan Pattimura

B. Sketsa desain Tuanku Imam Bonjol



Gambar 4.10 Referensi visual Tuanku Imam Bonjol

Pada saat meletusnya perang di Padri tahun 1821, Tuanku Imam Bonjol menginjak umur 49 tahun saat itu. Dengan begitu referensi visual yang digunakan adalah gambar (b), (c), (e), dan (h) dimana gambar-gambar tersebut dinilai paling mendekati dengan visual Tuanku Imam Bonjol pada usia 49 tahun. Untuk referensi kostum, penulis memakai gambar (g) sebagai referensi untuk kostum keseluruhan dan referensi warna kostum.

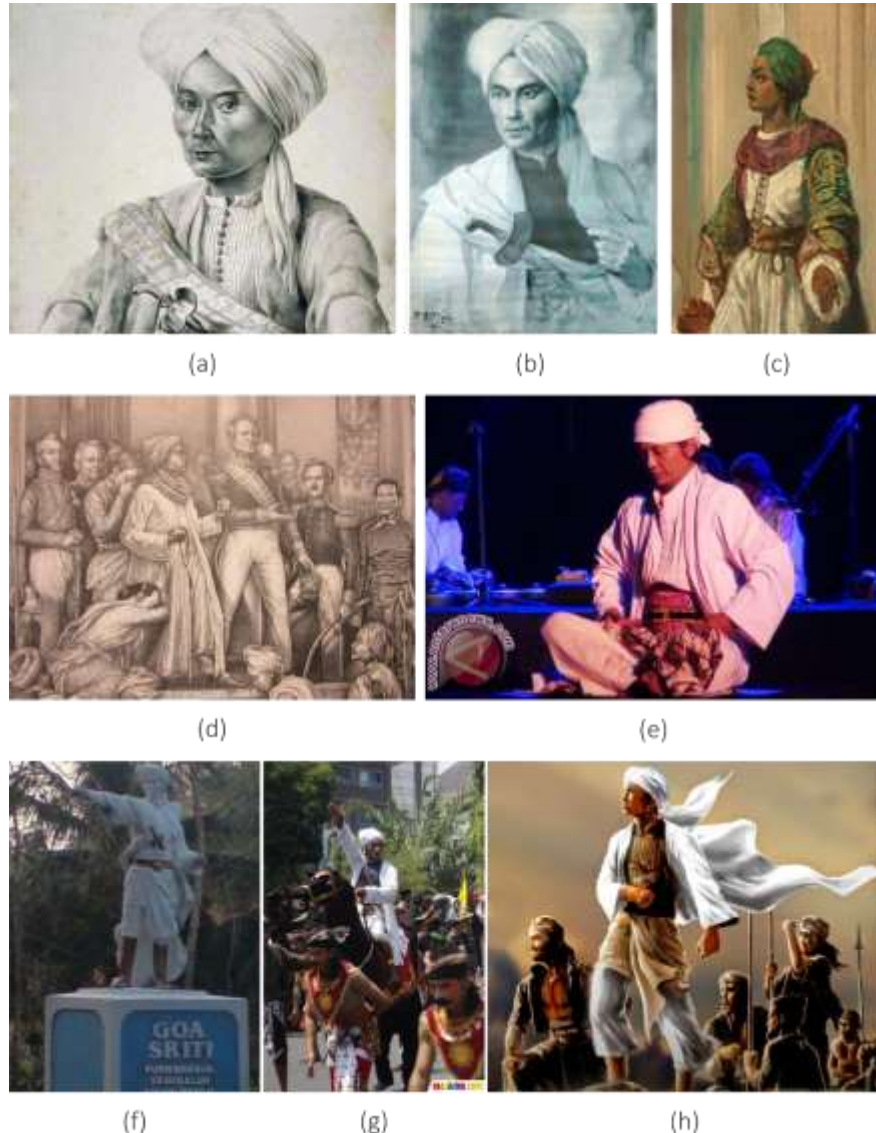


Gambar 4.11 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Imam Bonjol



Gambar 4.12 Sketsa *gesture* dan *poses* Tuanku Imam Bonjol

C. Sketsa desain Pangeran Diponegoro

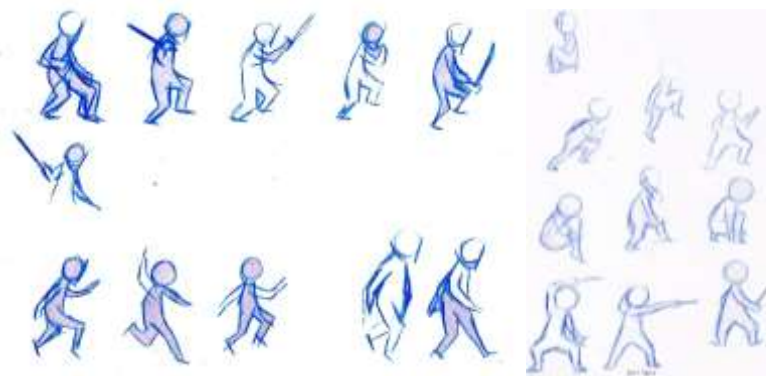


Gambar 4.13 Referensi visual Pangeran Diponegoro

Pada saat meletusnya perang di Yogyakarta pada tahun 1825, Pangeran Diponegoro menginjak umur 40 tahun saat itu. Dengan begitu referensi visual yang digunakan adalah gambar (a), (e), dan (h) dimana gambar-gambar tersebut dinilai paling mendekati dengan visual Pangeran Diponegoro pada usia 40 tahun. Untuk referensi kostum, penulis memakai gambar (h) sebagai referensi untuk kostum keseluruhan dan referensi warna kostum.

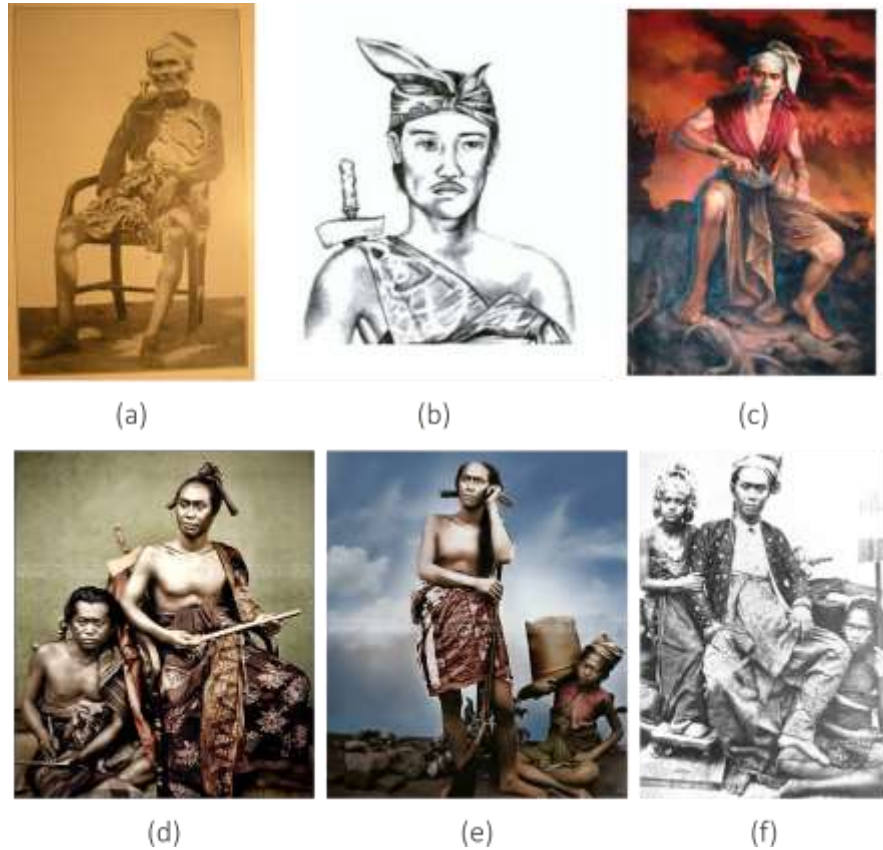


Gambar 4.14 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Pangeran Diponegoro



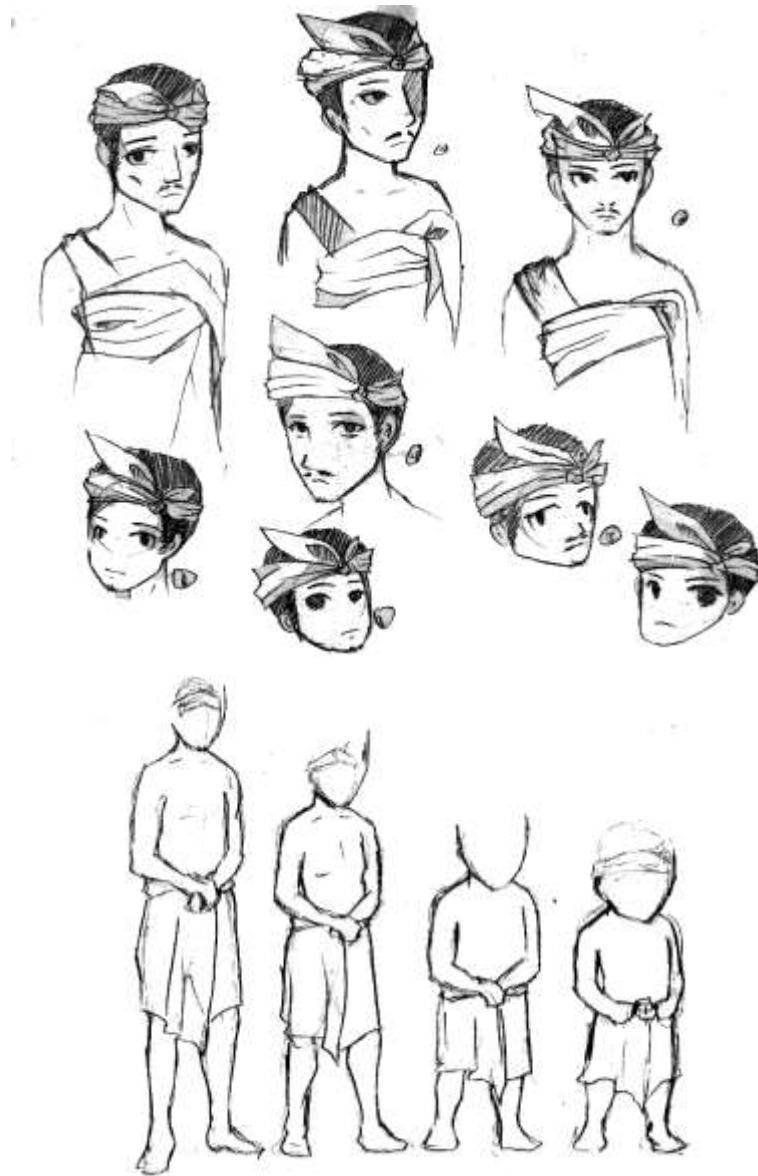
Gambar 4.15 Sketsa *gesture* dan *poses* Pangeran Diponegoro

D. Sketsa desain I Gusti Ketut Jelantik



Gambar 4.16 Referensi visual I Gusti Ketut Jelantik

Pada saat meletusnya perang di Buleleng pada tahun 1849, I Gusti Ketut Jelantik sudah menjadi seorang Patih. Dengan begitu referensi visual yang digunakan adalah gambar (d), (e), dan (f) dimana gambar-gambar tersebut dinilai paling akurat (dokumentasi foto). Untuk referensi kostum, penulis memakai gambar (b) dan (c) sebagai referensi untuk kostum keseluruhan dan referensi warna kostum.

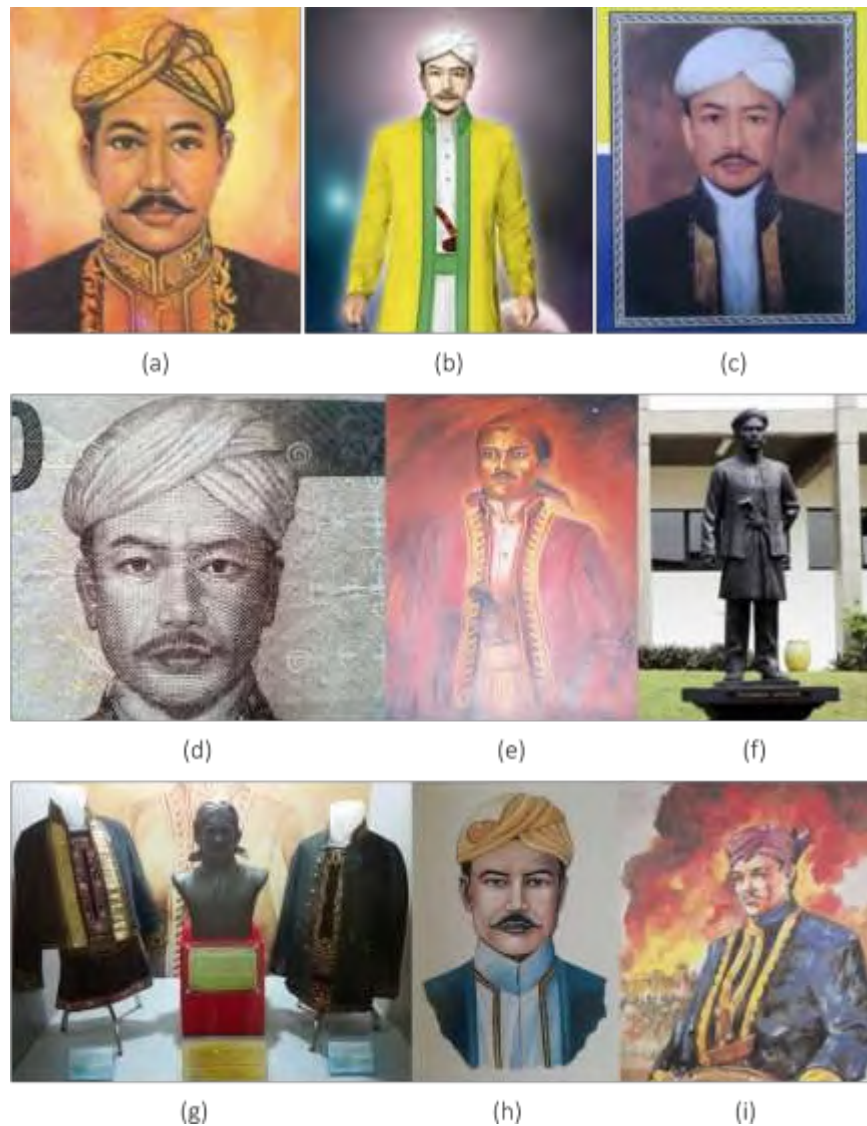


Gambar 4.17 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah I Gusti Ketut Jelantik



Gambar 4.18 Sketsa *gesture* dan *poses* I Gusti Ketut Jelantik

E. Sketsa desain Pangeran Antasari

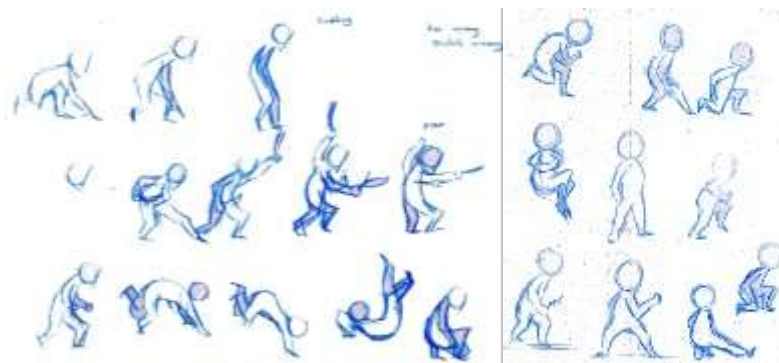


Gambar 4.19 Referensi visual Pangeran Antasari

Pada saat meletusnya perang di Banjar pada tahun 1858, Pangeran Antasari menginjak umur 49 tahun saat itu. Dengan begitu referensi visual yang digunakan adalah gambar (a), (d), (e), dan (h) dimana gambar-gambar tersebut dinilai paling mendekati dengan visual Pangeran Antasari pada usia 49 tahun. Untuk referensi kostum, penulis memakai gambar (f) sebagai referensi untuk kostum keseluruhan dan gambar (g) sebagai referensi warna kostum.



Gambar 4.20 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Pangeran Antasari



Gambar 4.21 Sketsa *gesture* dan *poses* Pangeran Antasari

F. Sketsa desain Teuku Umar



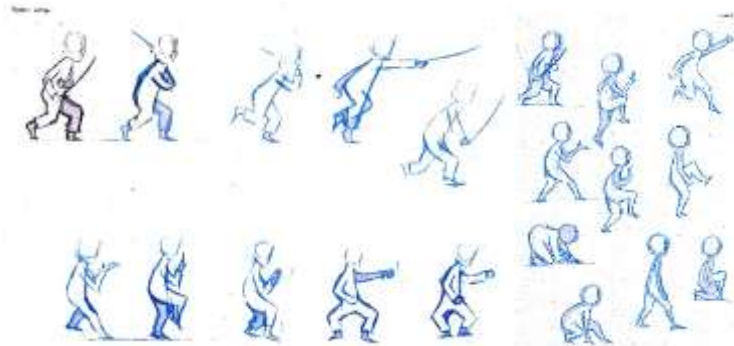
Gambar 4.22 Referensi visual Teuku Umar

Pada saat meletusnya perang di Aceh pada tahun 1873, Teuku Umar menginjak umur 19 tahun saat itu. Namun referensi yang didapatkan mayoritas memperlihatkan Teuku Umar saat menginjak umur 26 tahun ketika beliau menikah dengan Cut Nyak Dien dan memulai perjuangan bersama dengan sang istri. Dengan begitu referensi visual yang digunakan adalah gambar (a), (f), dan (g) dimana gambar-gambar tersebut dinilai paling mendekati dengan visual Teuku Umar pada usia 26 tahun. Untuk referensi kostum, penulis

memakai gambar (e) dan (f) sebagai referensi untuk kostum keseluruhan dan referensi warna kostum.



Gambar 4.23 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Teuku Umar



Gambar 4.24 Sketsa *gesture* dan *poses* Teuku Umar

G. Sketsa desain Sisingamangaraja XII



(a)

(b)

(c)



(d)

(e)

(f)

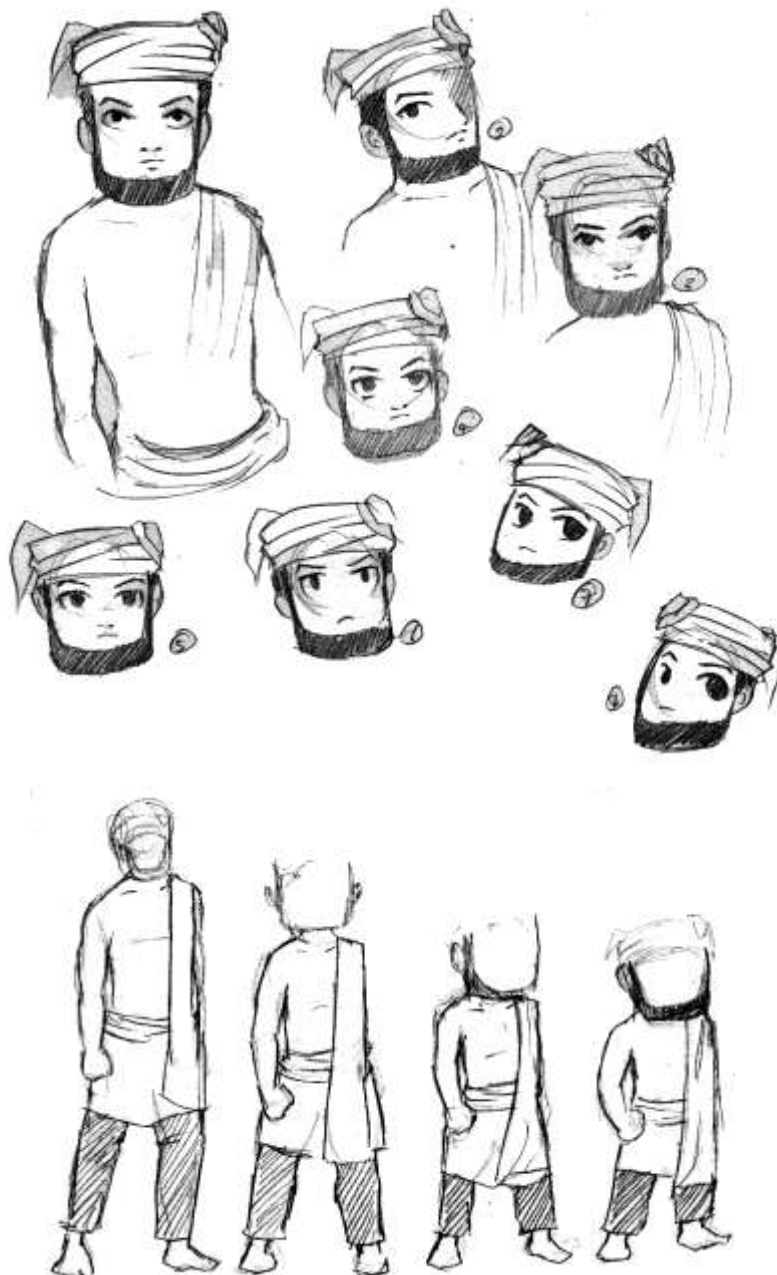


(g)

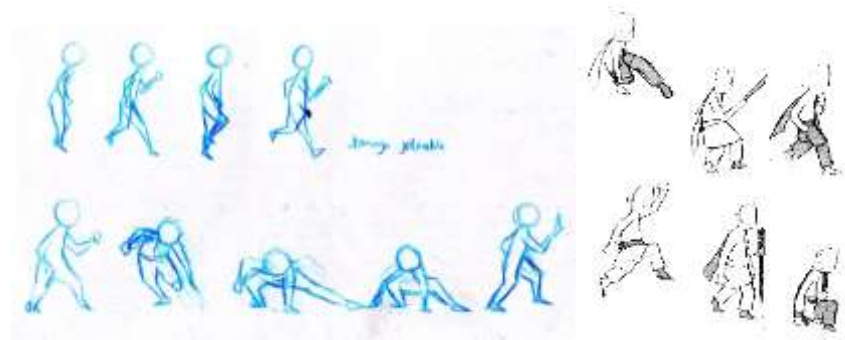
(h)

Gambar 4.25 Referensi visual Sisingamangaraja XII

Pada saat meletusnya perang di Tapanuli pada tahun 1876, Sisingamangaraja XII menginjak umur 31 tahun saat itu. Dengan begitu referensi visual yang digunakan adalah gambar (a), (c), dan (f) dimana gambar-gambar tersebut dinilai paling mendekati dengan visual Sisingamangaraja XII pada usia 31 tahun. Untuk referensi kostum, penulis memakai gambar (a), (f), dan (g) sebagai referensi untuk kostum keseluruhan dan referensi warna kostum.



Gambar 4.25 Sketsa implementasi proporsi tubuh dan wajah Sisingamangaraja XII



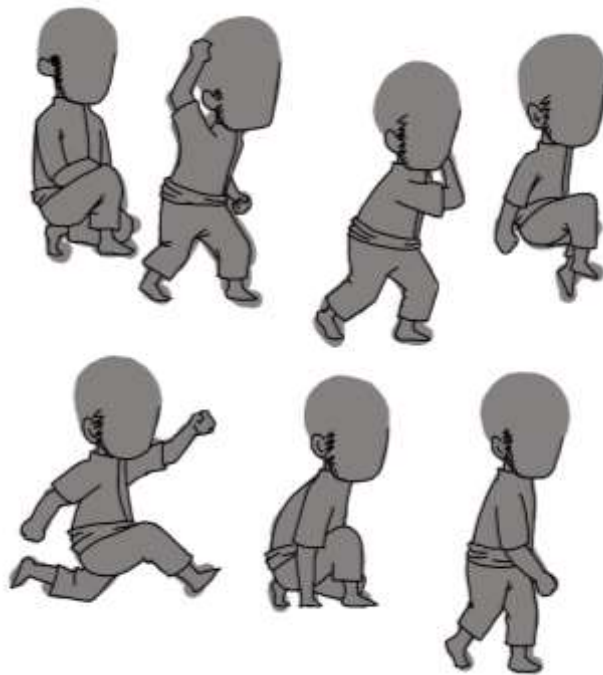
Gambar 4.26 Sketsa *gesture* dan *poses* Sisingamangaraja XII

4.5.3 *Rough Design*

Rough design dibuat dengan menggambar pose dan alternatif karakter yang kemudian dipilih oleh 2D *Game Artist* berdasarkan kriteria karakter dan kesesuaiannya terhadap *enviromtment*. Gaya gambar dan *gesture* yang dipilih dikembangkan lebih lanjut menjadi *asset* untuk diaplikasikan pada program *game*-nya.



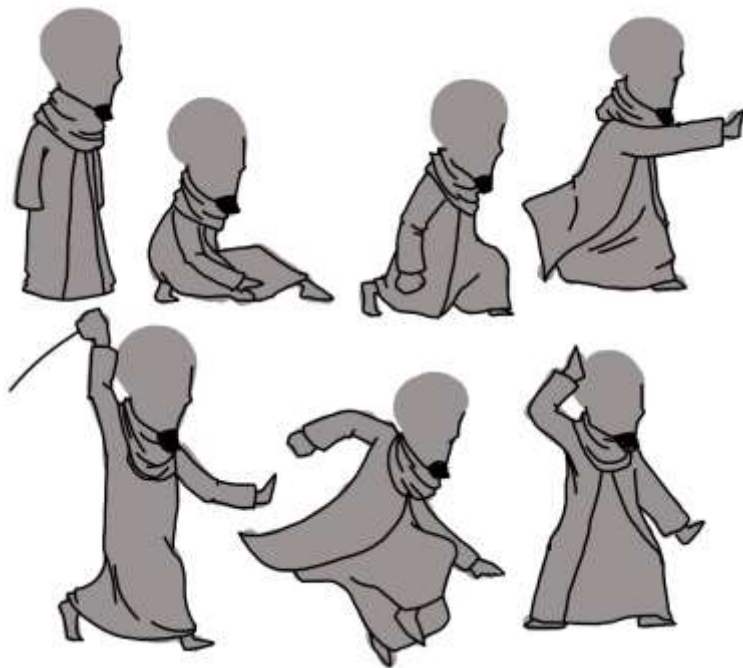
Gambar 4.27 *Silhoutte* & sketsa alternatif desain karakter Kapitan Pattimura



Gambar 4.28 *Rough design poses* karakter Kapitan Pattimura



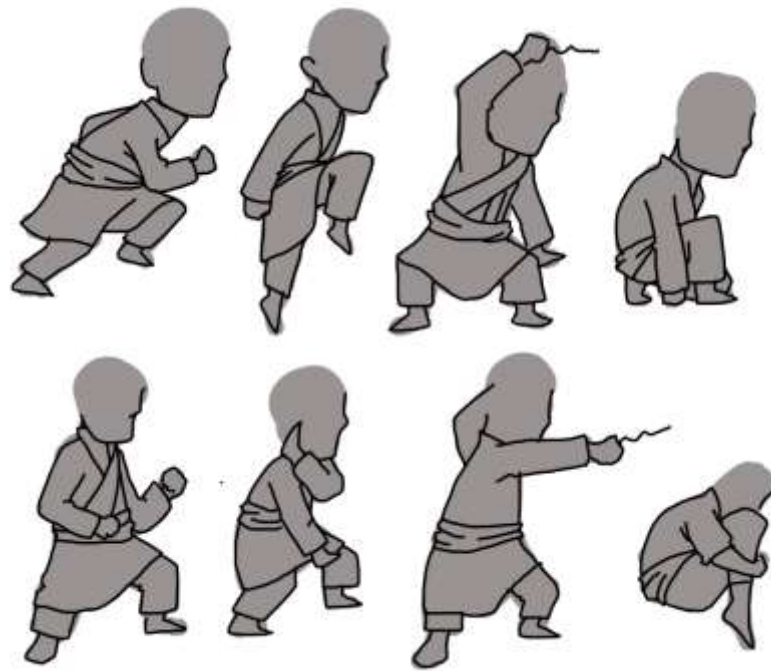
Gambar 4.29 *Silhouette & sketsa alternatif desain* karakter Tuanku Imam Bonjol



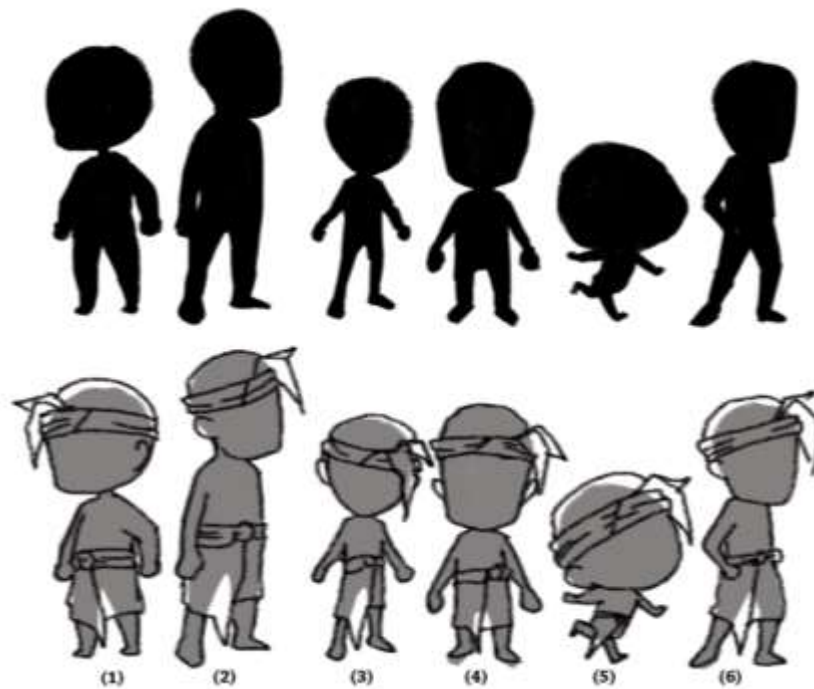
Gambar 4.30 *Rough design poses* karakter Tuanku Imam Bonjol



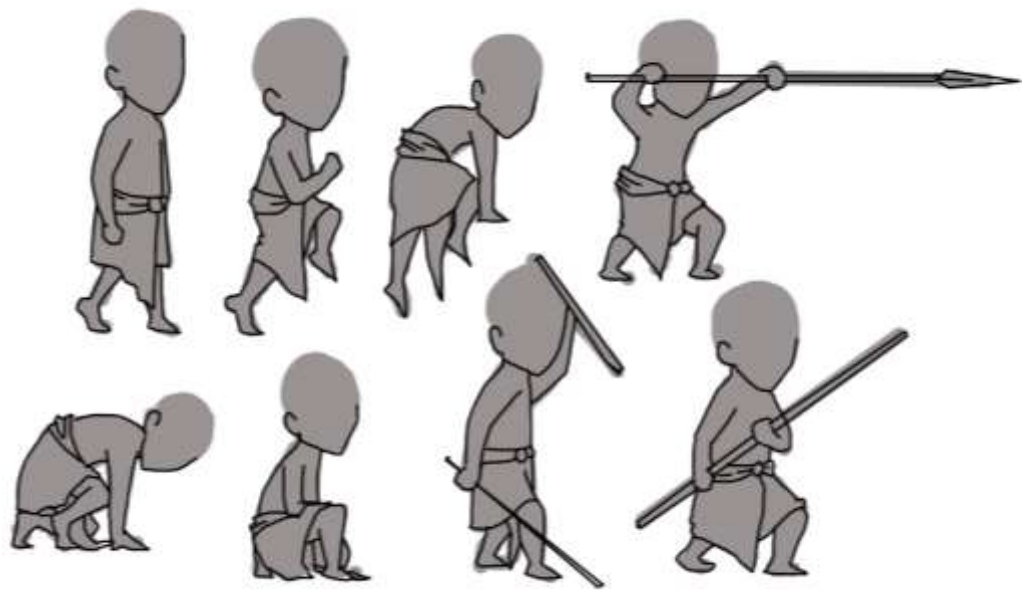
Gambar 4.31 *Silhouette & sketsa alternatif desain* karakter Pangeran Diponegoro



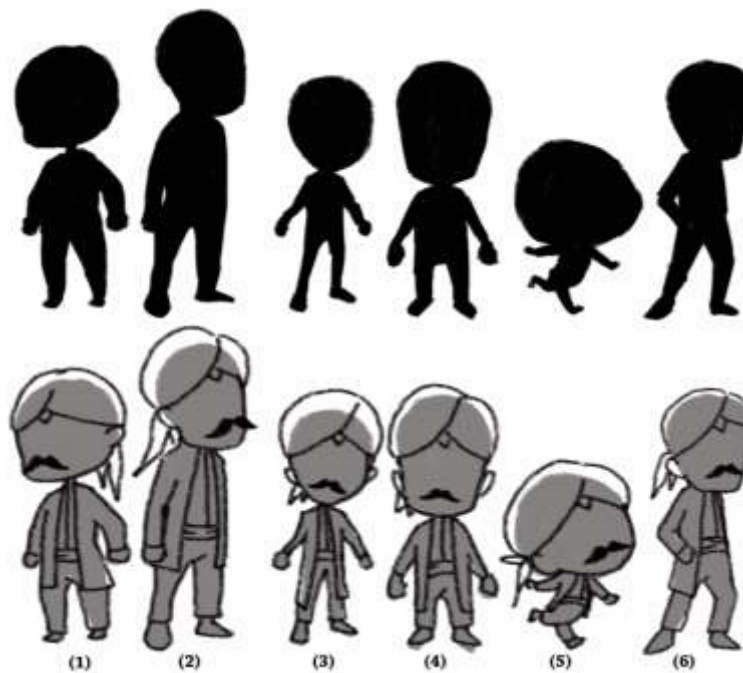
Gambar 4.31 *Rough design poses* karakter Pangeran Diponegoro



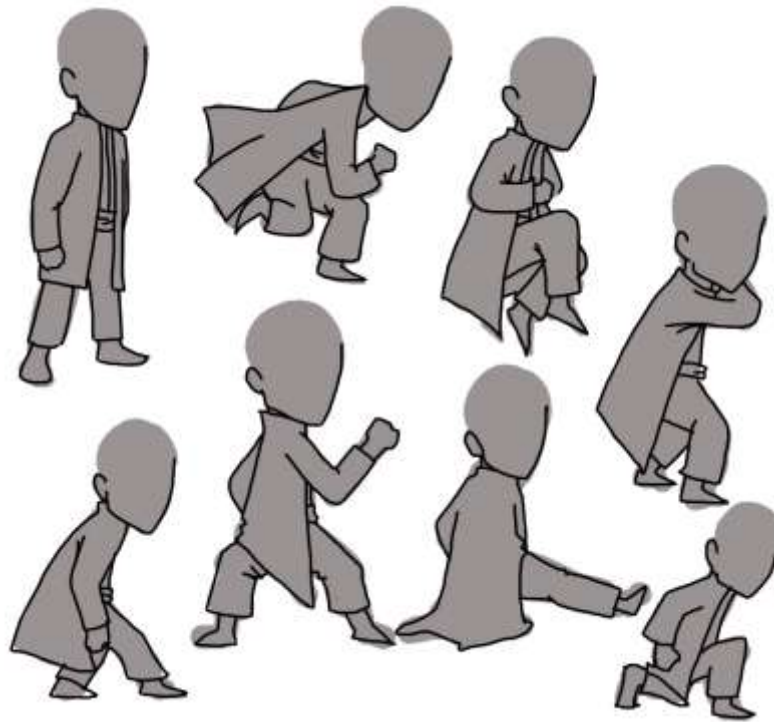
Gambar 4.32 *Silhouette & sketsa alternatif desain* karakter I Gusti Ketut Jelantik



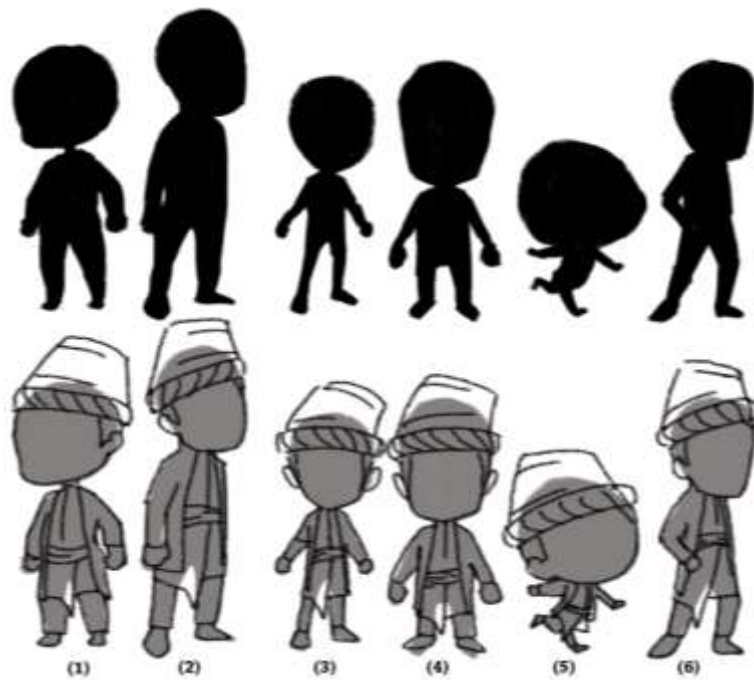
Gambar 4.33 *Rough design poses* karakter I Gusti Ketut Jelantik



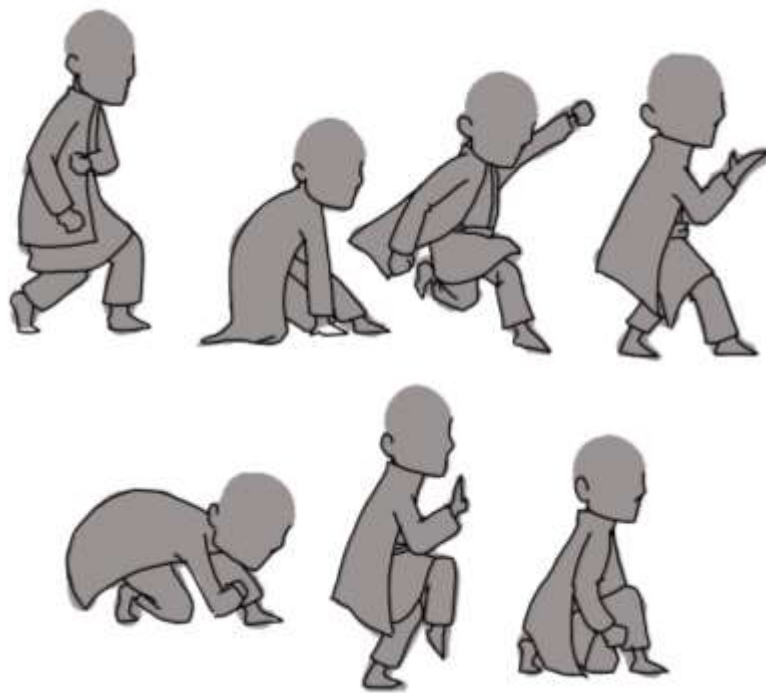
Gambar 4.34 *Silhouette & sketsa alternatif* desain karakter Pangeran Antasari



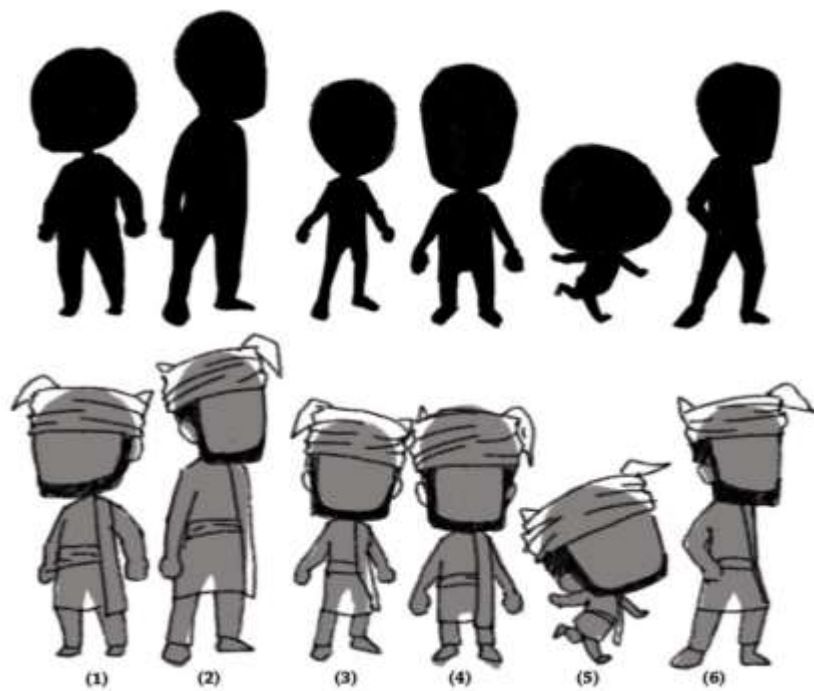
Gambar 4.35 *Rough design poses* karakter Pangeran Antasari



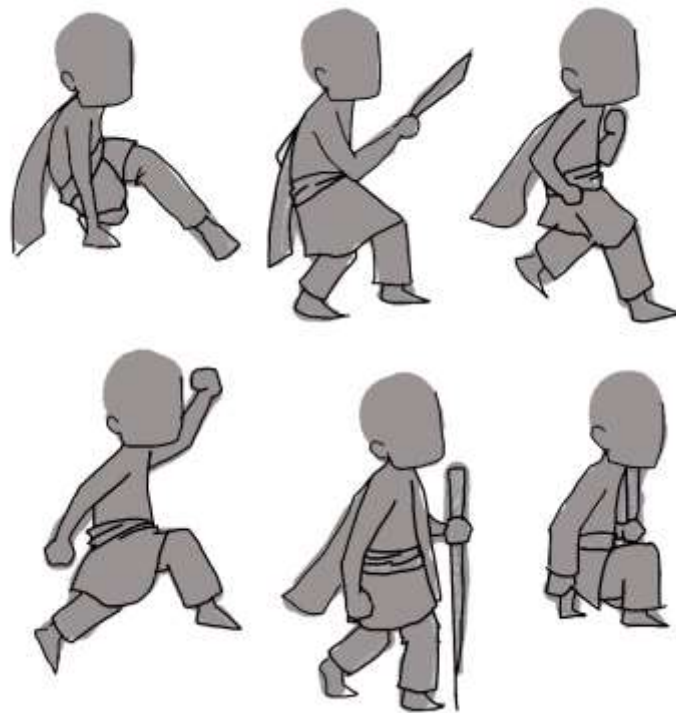
Gambar 4.36 *Silhouette & sketsa alternatif desain* karakter Teuku Umar



Gambar 4.37 *Rough design poses* karakter Teuku Umar



Gambar 4.38 *Silhoutte & sketsa alternatif desain* karakter Sisingamangaraja XII



Gambar 4.39 *Rough design poses* karakter Sisingamangaraja XII

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

Implementasi desain dalam perancangan ini berupa ilustrasi desain karakter dalam bentuk 2D komprehensif dan karakter *asset* game. Dalam proses desain karakter ini diimplementasikan konsep pengembangan karakter yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya.

5.1 Implementasi Karakter *in-game*

5.1.1 Karakter Utama (Pahlawan Nasional)

A. Kapitan Pattimura

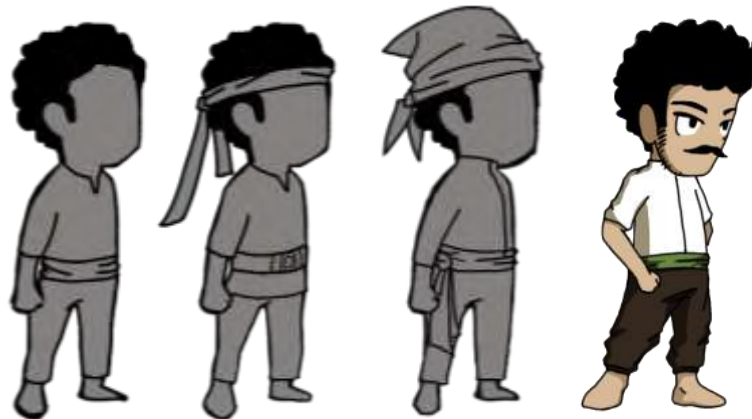
1) Fisik dan kostum

Ciri-ciri orang Maluku ialah atletis, kulit hitam, rambut keriting, tulang besar, dan hidung besar. Selain itu Pattimura memiliki ciri khas yaitu kumis dan alis yang tebal. Kapitan Pattimura terkenal dengan gayanya yang khas membawa golok dengan kaus putih bersih dan celana hitam. Hampir disemua arsip mengenai Kapitan Pattimura selalu digambarkan seperti gambar dibawah ini.





Gambar 5.1 Beberapa referensi visual Kapitan Pattimura;
 (a) Patung Kapitan Pattimura di Merdeka Square, Ambon (Sumber: www.flickr.com)
 (b) Cover Komik Tokoh Nasional edisi Pattimura (Sumber: www.sastrokomik.com)
 (c) Ilustrasi Kapitan Pattimura (Sumber: Sejarah Pattimura – Youtube)
 (d) Lukisan perjuangan Pattimura di Museum Siwalima (Sumber: travel.detik.com)
 (e) Ilustrasi Kapitan Pattimura (Sumber: indonesiatempodoe.blogspot.com)
 (f) Lukisan Kapitan Pattimura (Sumber: www.mollucastimes.com)
 (g) Ilustrasi Kapitan Pattimura (Sumber: Buku Sedjarah Perdjjuangan Pattimura, Djambatan)
 (h) Ilustrasi Kapitan Pattimura (Sumber: Buku Sejarah Perlawanan terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Maluku, Penerbit Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya)



Gambar 5.2 Alternatif kostum dan Implementasi gaya visual Kapitan Pattimura

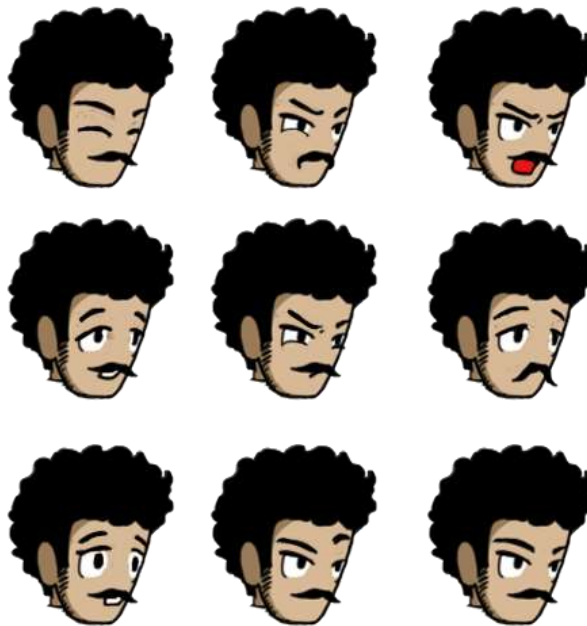
2) Senjata

Parang Salawaku adalah sepasang senjata tradisional dari Maluku. Parang Salawaku terdiri dari Parang (pisau panjang) dan Salawaku (perisai) yang pada masa lalu adalah senjata yang digunakan untuk berperang.



Gambar 5.3 Parang Salawaku Asli (atas); Desain Parang Salawaku (bawah)

3) Ekspresi



Gambar 5.4 Ekspresi *sheets* Kapitan Pattimura *in-game*

4) *Gesture*

Gesture Kapitan Pattimura diambil dari *gesture* tokoh film laga 3 (Alif Lam Mim) dimana Pattimura memiliki kesamaan sifat dengan tokoh ALif yang terkenal dengan rasa keadilan yang tinggi, terburu-buru, kasar, dan tidak suka diperintah. Untuk *gesture* pedang diambil dari tarian pedang Cakalele yang merupakan tarian tradisional suku Maluku.



Gambar 5.5 *Sprite sheets* berjalan Kapitan Pattimura



Gambar 5.6 *Sprite sheets* berlari Kapitan Pattimura



Gambar 5.7 *Sprite sheets* melompat dan melewati halangan Kapitan Pattimura



Gambar 5.8 *Sprite sheets* bersimpuh dan bertahan Kapitan Pattimura



Gambar 5.9 *Sprite sheets* menyerang Kapitan Pattimura



Gambar 5.10 *Sprite sheets* menyerang dengan parang Kapitan Pattimura

B. Tuanku Imam Bonjol

1) Fisik dan kostum

Orang Bonjol atau Pasaman masuk kedalam sub-ras mediterania, dimana fisiknya hampir sama dengan Asia bagian Selatan. Dengan ciri-ciri sebagai berikut perawakan menengah-kecil, hidung bengkok, rambut gelap, kulit zaitun, bermata gelap. Tuanku Imam Bonjol terkenal dengan janggutnya yang tebal, mata sayu, dan selalu memakai sorban dan jubah serba putih.



(a)

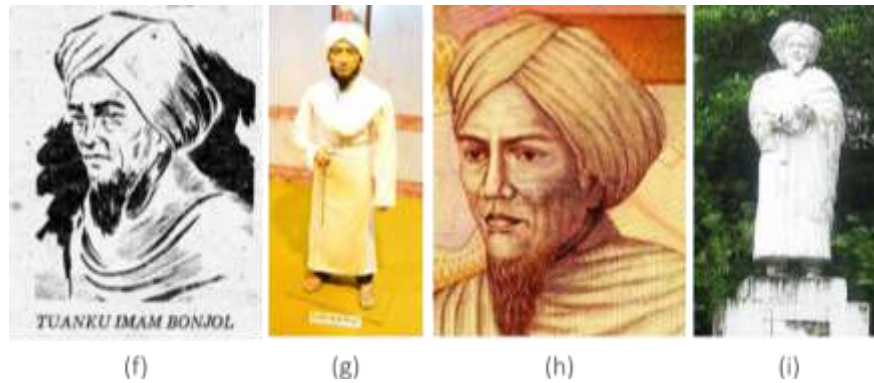
(b)



(c)

(d)

(e)



Gambar 5.11 Referensi visual Tuanku Imam Bonjol:

- (a) Lukisan Tuanku Imam Bonjol di Makam Tuanku Imam Bonjol, Minahasa (Sumber: rehsos.kemsos.go.id)
- (b) Patung Tuanku Imam Bonjol oleh Bambang Win (Sumber: senimanpatungbambangwin.com)
- (c) Ilustrasi Tuanku Imam Bonjol (Sumber: kgssulaiman.com)
- (d) & (i) Patung Tuanku Imam Bonjol di Makam Tuanku Imam Bonjol, Minahasa (Sumber: detikawanua.com)
- (e) Ilustrasi Tuanku Imam Bonjol (Sumber: <http://sugionogeger.blogspot.co.id>)
- (f) Ilustrasi Tuanku Imam Bonjol (Sumber: Buku Perang Paderi, Penerbit Kepustakaan Perguruan Kementerian P.P. dan K. 1954)
- (g) Patung Tuanku Imam Bonjol di De Arca Statue Museum Yogyakarta (Sumber: yogyes.com)
- (h) Ilustrasi Tuanku Imam Bonjo pada uang kertas pecahan 5000 rupiah (Sumber: <http://sejarahindo1221.blogspot.co.id>)



Gambar 5.12 Alternatif kostum dan Implementasi gaya visual Tuanku Imam Bonjol

2) Senjata

Dalam lukisan, Tuanku Imam Bonjol membawa pedang sejenis dengan pedang Damascus atau pedang lengkung milik Persia. Namun nyatanya pedang atau alat bantu perang yang dipakai adalah karih, merupakan semacam keris namun tidak berlekuk dan pedang.



Gambar 5.13 Pedang Damaskus (atas); desain karih dan pedang damaskus (bawah)

3) Ekspresi



Gambar 5.14 Ekspresi *sheets* Imam Bonjol *in-game*

4) *Gesture*

Gesture Tuanku Imam Bonjol diambil dari *gesture* tokoh film laga 3 (Alif Lam Mim) dimana Pattimura memiliki kesamaan sifat dengan tokoh Mim yang terkenal dengan kesantunan, religius, dan merupakan

salah satu ulama yang disegani di pondoknya. Untuk *gesture action* dan permainan pedang diambil dari *Tinju Sambuik Sapuluah* yang memang merupakan aliran silat yang diturunkan oleh Tuanku Imam Bonjol, yang sekarang telah masuk kedalam Silat Tradisional Torpedo Bonjol.



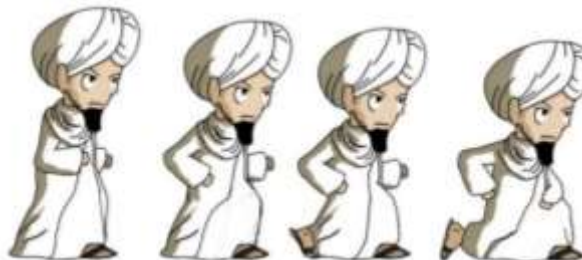
Gambar 5.15 *Sprite sheets* berjalan Imam Bonjol



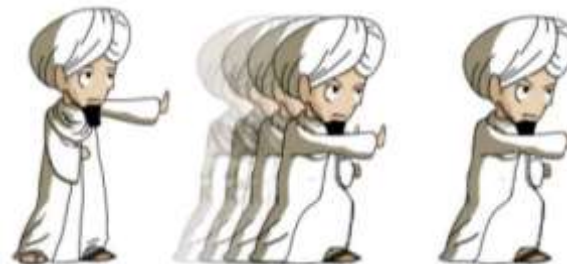
Gambar 5.16 *Sprite sheets* berlari Imam Bonjol



Gambar 5.17 *Sprite sheets* melompat dan melewati rintangan Imam Bonjol



Gambar 5.18 *Sprite sheets* bersimpuh dan bertahan Imam Bonjol



Gambar 5.19 *Sprite sheets* menyerang Imam Bonjol



Gambar 5.20 *Sprite sheets* menyerang dengan pedang Imam Bonjol

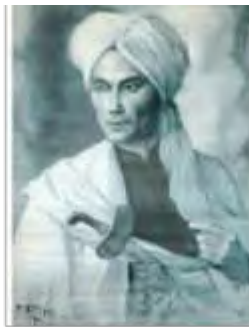
C. Pangeran Diponegoro

1) Fisik dan kostum

Pangeran Diponegoro merupakan asli pribumi Jawa yang memiliki ciri khas sebagai berikut, berkulit kuning langsung, dahi dan bermata lebar, alis lebat, tengah *vampire*, rahang besar, bibir atas segitiga. Pangeran Diponegoro hampir memiliki kesamaan dengan Tuanku Imam Bonjol yakni memakai sorban dan jubah serba putih dan menunggang kuda. Namun perbedaan yang paling terlihat adalah Pangeran Diponegoro tidak memiliki janggut dan memakai sarung yang diselempangkan dipundak seperti sketsa yang dibuat oleh A. J. Bik tahun 1830 atau seperti Lukisan penyerahan Diponegoro kepada Letnan Jenderal Hendrik Merkus de Kock oleh Nicolaas Pieneman dimana Diponegoro memakai baju khasnya dengan tambahan mantel.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



- Gambar 5.21 Referensi visual Pangeran Diponegoro:
- (a) Ilustrasi Pangeran Diponegoro oleh A. J. Bik (Sumber: historia.id)
 - (b) Lukisan Pangeran Diponegoro (Sumber: flickr.com)
 - (c) Potongan Lukisan Penangkapan Diponegoro oleh Pieneman (Sumber: en.wikipedia.org)
 - (d) Potongan Lukisan 'The Arrest of Pangeran Diponegoro' (Sumber: gembolransel.com)
 - (e) Pementasan 'Aku Diponegoro' di Fort Rotterdam Makassar (Sumber: antarasulsel.com)
 - (f) Patung Pangeran Diponegoro di Goa Sriti (Sumber: ngagliklorsepur.blogspot.com)
 - (g) Aksi Pangeran Diponegoro di HUT TNI, Semarang (Sumber: merdeka.com)
 - (h) Ilustrasi Pangeran Diponegoro (Sumber: www.sejarah-negara.com)



Gambar 5.22 Alternatif kostum dan implementasi gaya visual Pangeran Diponegoro

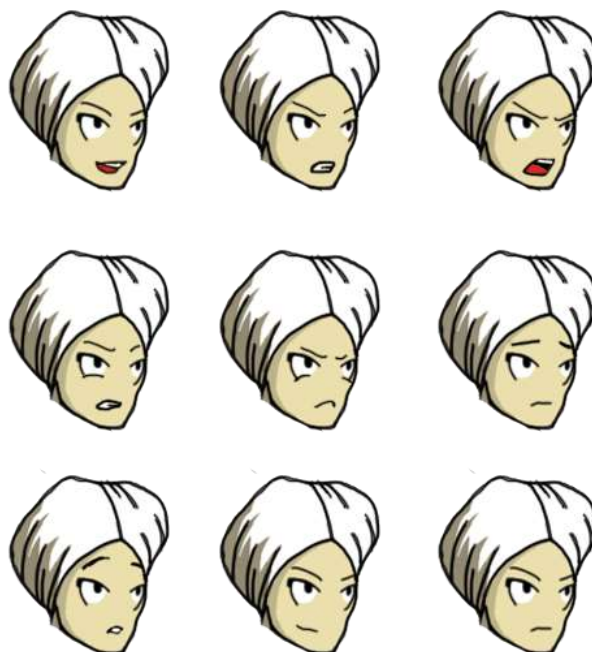
2) Senjata

Senjata yang digunakan oleh Pangeran Diponegoro merupakan keris, yang juga merupakan senjata tradisional Yogyakarta dan Kesultanan Yogyakarta. Seperti yang diperlihatkan pada koleksi peninggalan Diponegoro di Museum Sasana Wiratama di Yogyakarta dan seperti yang diperlihatkan pada foto maupun lukisan Pangeran Diponegoro.



Gambar 5.23 Keris dan karih (atas); desain keris, anak panah, dan busur (bawah)

3) Ekspresi



Gambar 5.24 Ekspresi *sheets* Pangeran Diponegoro *in-game*

4) *Gesture*

Gesture yang digunakan untuk Pangeran Diponegoro yang cerdas dan selalu tenang ini diambil dari film Pahlawan Goa Selarong. Pahlawan Goa Selarong merupakan film Indonesia yang dibuat tahun 1972 dengan durasi 104 menit ini menceritakan tentang Pangeran Diponegoro yang diperankan oleh Ratno Timoer. Untuk *gesture action* dan senjata diambil dari Silat Tapak Suci dan Pencak Silat Mataram gaya Tejokusuman—jurus keris.

Gambar 5.25 *Sprite sheets* berjalan Pangeran DiponegoroGambar 5.26 *Sprite sheets* berlari Pangeran DiponegoroGambar 5.27 *Sprite sheets* melompat dan melewati rintangan Pangeran DiponegoroGambar 5.28 *Sprite sheets* bersimpuh dan bertahan Pangeran Diponegoro



Gambar 5.29 *Sprite sheets* menyerang Pangeran DIponegoro



Gambar 5.30 *Sprite sheets* menyerang dengan keris Pangeran Diponegoro

D. I Gusti Ketut Jelantik

1) Fisik dan kostum

I Gusti Jelantik merupakan orang asli Buleleng yang memiliki ciri khas suku Bali sebagai berikut, rambut halus, muka agak lonjong, berkulit sawo matang-gelap, postur tubuh relatif kecil. I Gusti Jelantik digambarkan memakai kain Bali sepinggang dengan kain putih yang diikatkan ditas kepalanya sebagai baju perang.



(a)



(b)

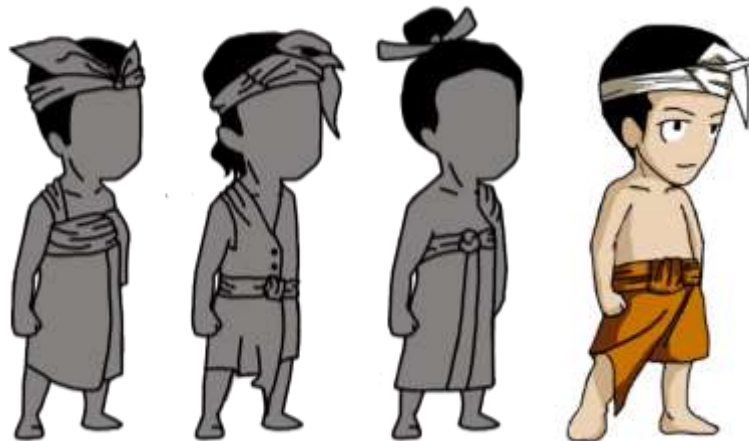


(c)



Gambar 5.31 Referensi visual I Gusti Ketut Jelantik:

- (a) Dokumentasi foto I Gusti Ketut Jelantik (Sumber: flickriver.com)
- (b) Ilustrasi sosok I Gusti Ketut Jelantik (Sumber: kidnesia.com)
- (c) Ilustrasi I Gusti Ketut Jelantik di Monumen Sejarah Bajrasandhi, Bali (Sumber: agratitudesign.blogspot.com)
- (d) Dokumentasi I Gusti Ketut Jelantik (Sumber: imgpin.com)
- (e) I Gusti Ketut Jelantik dengan pakaian berburu (Sumber: senamuska.blogspot.com)
- (f) I Gusti Ketut Jelantik bersama anaknya (Sumber: id.wikipedia.org)



Gambar 5.32 Alternatif kostum dan Implementasi gaya visual I Gusti Ketut Jelantik

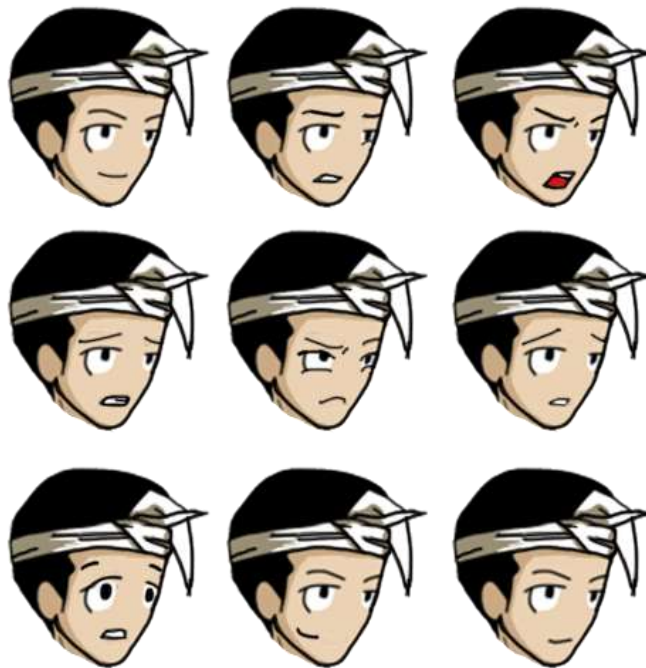
2) Senjata

Senjata yang digunakan baik para prajurit dan masyarakat Bali ialah tombak dan keris, namun mayoritas menggunakan tombak. Tombak adalah simbol ketajaman pikiran yang umumnya pada ujung atas berisi ayudha dewata sebagai ciri khas senjata para dewata.



Gambar 5.33 Tombak Bali (atas); desain Tombak Bali dan Tombak lurus Bali (bawah)

3) Ekspresi



Gambar 5.34 Ekspresi *sheets* I Gusti Jelantik *in-game*

4) *Gesture*

Gesture yang digunakan untuk I Gusti Jelantik diambil dari karakter Wayan dalam trilogi Merah Putih yang diperankan oleh Teuku Rifnu Wikana. Dimana Wayan merupakan seorang Pejuang dari Bali yang

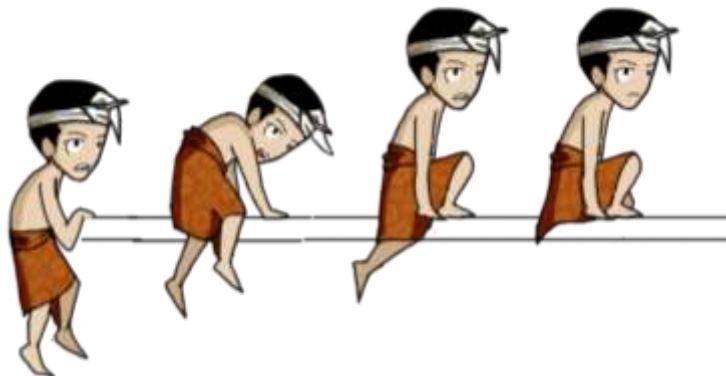
memiliki rasa peduli, pantang menyerah, dan loyal. Untuk *gesture action* dan tombak diambil dari tarian perisaian Bali dan Silat Bali dengan menggunakan tombak.



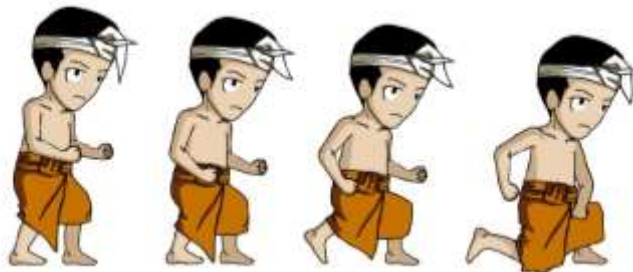
Gambar 5.35 *Sprite sheets* berjalan I Gusti Jelantik



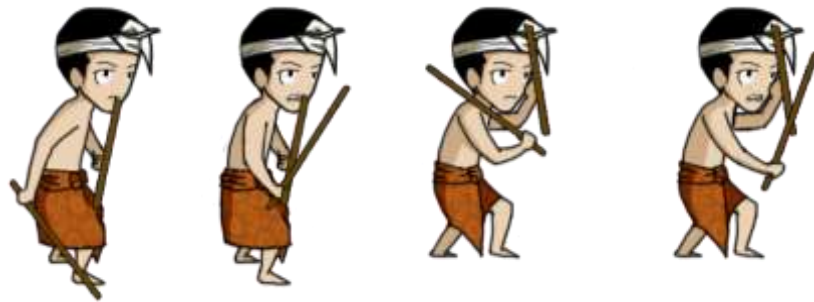
Gambar 5.36 *Sprite sheets* berlari I Gusti Jelantik



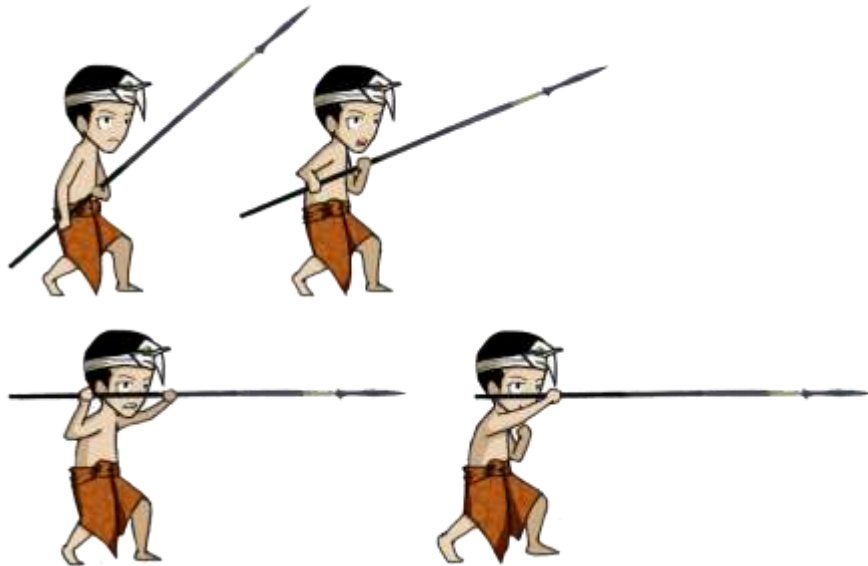
Gambar 5.37 *Sprite sheets* melompat dan melewati rintangan I Gusti Jelantik



Gambar 5.38 *Sprite sheets* bersimpuh dan bertahan I Gusti Jelantik



Gambar 5.39 *Sprite sheets* menyerang I Gusti Jelantik

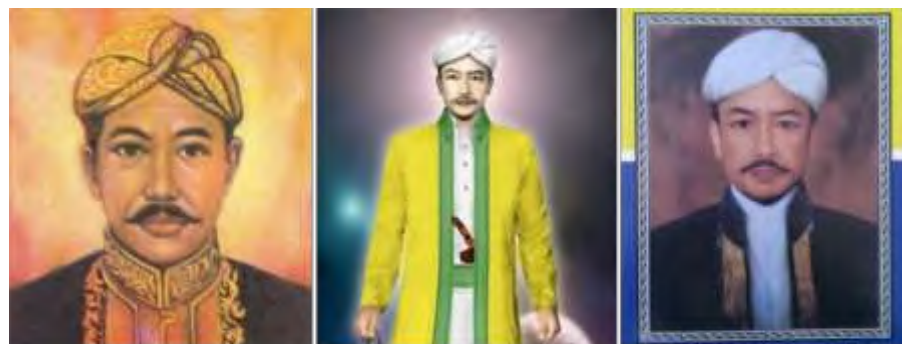


Gambar 5.40 *Sprite sheets* menyerang dengan tombak I Gusti Jelantik

E. Pangeran Antasari

1) Fisik dan kostum

Suku Banjar memiliki ciri-ciri sebagai berikut, kulit putih-pucat pasi, muka relatif bulat, alis tebal. Pangeran Antasari terkenal dengan muka khas berkumis dengan belangkon dan pakaian baju adat Suku Banjar seperti yang terlihat di gambar bawah ini.



(a)

(b)

(c)



Gambar 5.41 Referensi visual Pangeran Antasari:

- (a) Ilustrasi Pangeran Antasari (Sumber: www.biografiku.com)
- (b) Ilustrasi Pangeran Antasari (Sumber: budayaislami.blogspot.com)
- (c) Cover buku 'Pangeran Antasari dan Meletusnya Perang Banjar' (Sumber: <http://mutiaraindahm.blogspot.co.id>)
- (d) Ilustrasi Pangeran Antasari pada uang kertas 2000 rupiah (Sumber: it.dreamstime.com)
- (e) Lukisan Pangeran Antasari di Museum Lambung Mangkurat (Sumber: id.wikipedia.org)
- (f) Patung Pangeran Antasari di Museum Keprajuritn TMII (Sumber: Puspa, 2016)
- (g) Pakaian yang dikenakan oleh Pangeran Antasari di Museum Lambung Mangkurat (Sumber: stanleysopakuwa.blogspot.co.id)
- (h) Ilustrasi Pangeran Antasari (Sumber: Buku Indonesia dalam Arus Sejarah seri Kolonialisme dan Perlawanan, Penerbit PT Ichtiar Baru van Hoeve)
- (i) Cover 'Kepahlawanan Pangeran Antasari' oleh Deddy Arman (Sumber: tokopedia.com)



Gambar 5.42 Alternatif kostum dan implementasi gaya visual Pangeran Antasari

2) Senjata

Senjata tradisional yang dipakai oleh Pangeran Antasari adalah senjata tradisional khas suku Banjar yaitu karih. Sementara pengawal kerajaan menggunakan tombak.



Gambar 5.43 Karih Banjar (atas); desain Tombak Sumpit dan Karih Banjar (bawah)

3) Ekspresi



Gambar 5.44 Ekspresi *sheets* Pangeran Antasari *in-game*

4) *Gesture*

Gesture yang digunakan untuk Pangeran Antasari diambil dari karakter Nomura Shuhei dari film *Killers* yang merupakan film produksi bersama Indonesia-Jepang. Nomura Shuhei merupakan seorang eksekutif muda yang karismatik namun misterius. Dia sangat cerdas dan juga memiliki gelagat baik yang berhasil menutupi kekelaman dalam hatinya. *Gesture action* dan *gesture* pedang diambil dari Silat khas Banjarmasin yaitu Kuntau.



Gambar 5.45 *Sprite sheets* berjalan Pangeran Antasari



Gambar 5.46 *Sprite sheets* berlari Pangeran Antasari



Gambar 5.47 *Sprite sheets* melompat dan melewati rintangan Pangeran Antasari



Gambar 5.48 *Sprite sheets* bersimpuh dan bertahan Pangeran Antasari



Gambar 5.49 *Sprite sheets* menyerang Pangeran Antasari



Gambar 5.50 *Sprite sheets* menyerang dengan karih Pangeran Antasari

F. Teuku Umar

1) Fisik dan kostum

Suku Aceh mayoritas merupakan suka Minang yang hijrah. Namun suku asli Aceh masuk kedalam Melayu proto atau Mante, dimana ras ini memiliki ciri khas rambut lurus, kulit kuning kecoklatan, bermata sipit.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)



Gambar 5.51 Referensi visual Teuku Umar:

- (a) Ilustrasi Teuku Umar pada uang kertas 5000 rupiah tahun 1986 (Sumber: www.dreamstime.com)
- (b) Ilustrasi Teuku Umar (Sumber: Buku Sejarah Nasional Indonesia, Penerbit Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya)
- (c) Dokumentasi Foto Teuku Umar (Sumber: belanegarari.com)
- (d) Dokumentasi foto Teuku Umar bersama Cut Nyak Dien (Sumber: www.inddit.com)
- (e) Ilustrasi Teuku Umar dan pengikutnya (Sumber: id.wikipedia.com)
- (f) Dokumentasi foto Teuku Umar (Sumber: Arsip Nasional Republik Indonesia)
- (g) *Screenshot* tokoh Teuku Umar dalam film *Tjoet Nja' Dhien* (Sumber: Youtube.com)
- (h) Ilustrasi Teuku Umar (Sumber: westbatavia.blogspot.com)



Gambar 5.52 Alternatif kostum dan implementasi gaya visual Teuku Umar

2) Senjata

Senjata tradisional Aceh adalah karih, siwah, dan rencong. Namun Teuku Umar dan para pengikutnya memakai pedang peudeung on teubee, dinamakan demikian karena bentuk pedangnya mirip dengan daun tebu.



Gambar 5.53 Peudeung on teubee dan kuningan Rencong Aceh (atas); Desain Peudeung on teubee dan Rencong (bawah)

3) Ekspresi



Gambar 5.54 Ekspresi *sheets* Teuku Umar *in-game*

4) *Gesture*

Gesture yang digunakan untuk Teuku Umar diambil dari tokoh Teuku Umar yang diperankan oleh actor kawakan Slamet Raharjo dalam film drama epos biografi sejarah Indonesia tahun 1988 berjudul Tjoet Nja'

Dhien. *Gesture action* dan *gesture* pedang diambil dari Silat tradisional khas Aceh, pencak silat Siwah.



Gambar 5.55 *Sprite sheets* berjalan Teuku Umar



Gambar 5.56 *Sprite sheets* berlari Teuku Umar



Gambar 5.57 *Sprite sheets* melompat dan melewati rintangan Teuku Umar



Gambar 5.58 *Sprite sheets* bersimpuh dan bertahan Teuku Umar



Gambar 5.59 *Sprite sheets* menyerang Teuku Umar



Gambar 5.60 *Sprite sheets* menyerang dengan pedang Teuku Umar

G. Sisingamangaraja XII

1) Fisik dan kostum

Fisik orang Batak memiliki bentuk muka kotak (segiempat), mempunyai tubuh yang relatif kecil, dengan kulit sawo matang, dan memiliki rambut ikal. Sisingamaraja memiliki ciri khas yang itu jenggot tebal hingga samping pipi (brewok), hidung besar, dan alis tebal yang menekuk diujungnya. Baju yang dipakai oleh Sisingamangaraja merupakan baju adat khas suku Batak Toba. Perbedaannya dengan baju daerah yang biasa dipakai di upacara adat adalah Sisingamangaraja memakai kain di pinggang hanya sepanjang lutut dan memakai celana panjang.



(a)

(b)

(c)



(d)

(e)

(f)



(g)

(h)

Gambar 5.61 Referensi visual Sisingamangaraja XII:

- (a) Patung Sisingamangaraja XII di Museum Pribadi T.B Silalahi Center (Sumber: irensimanullang.blogspot.com)
- (b) Lukisan Sisingamangaraja XII oleh Augustin Sibarani (Sumber: featureindonesia.com)
- (c) Ilustrasi Sisingamangaraja XII pada uang kertas 1000 rupiah tahun 1987 (Sumber: indonesiatempodoe.blogspot.com)
- (d) Cover 'Sisingamangaraja XII: Kesatria Sejati dari Tanah Batak' (Sumber: newspkn.com)
- (e) Lukisan Sisingamangaraja XII (Sumber: togalaut.blogspot.com)
- (f) Patung Sisingamangaraja XII di Museum Batak (Sumber: batak-network.blogspot.com)
- (g) Patung Sisingamangaraja XII di Museum Keprajuritan TMII (Sumber: dayuherdins.blogspot.com)
- (h) Drama teatrikal Perjuangan Sisingamangaraja di Alun-alun Kota Gunung Tua (Sumber: <http://sopopanisoan.blogspot.co.id>)



Gambar 5.62 Alternatif kostum dan implementasi gaya visual Sisingamangaraja XII

2) Senjata

Senjata tradisional suku Batak Toba adalah Karih. Namun terkadang pedang dan tombak menjadi salah satu pilihan senjata untuk berperang.



Gambar 5.63 Kartih Batak Toba asli (atas); Desain Karih Batak Toba

3) Ekspresi



Gambar 5.64 Ekspresi *sheets* Sisingamangaraja XII *in-game*

4) *Gesture*

Gesture yang digunakan untuk Sisingamangaraja XII diambil dari karakter tokoh Yuda dari film Merantau, film Indonesia yang

menceritakan tentang seorang anak lelaki pandai beladiri dari Minangkabau yang pergi ke Jakarta untuk merantau. Sifat yang diperlihatkan Yuda dalam film Merantau memiliki kesamaan dengan sosok Sisingamangaraja XII.



Gambar 5.65 *Sprite sheets* berjalan Sisingamangaraja XII



Gambar 5.66 *Sprite sheets* berlari Sisingamangaraja XII



Gambar 5.67 *Sprite sheets* melompat dan melewati rintangan Sisingamangaraja XII



Gambar 5.68 *Sprite sheets* bersimpuh dan bertahan Sisingamangaraja XII



Gambar 5.69 *Sprite sheets* menyerang Sisingamangaraja XII



Gambar 5.70 *Sprite sheets* meenyerang dengan karih Sisingamangaraja XII

5.1.2 Karakter Pendukung

A. Karakter Antagonis

1) Letnan Jederal A. A Buyskers

Letnan Jederal A. A. Buyskers merupakan pemimpin pasukan 1500 pasukan VOC yang bermaksud menguasai daerah sekitar kekuasaan Pattimura untuk mengepung Pattimura di daerah kekuasaannya. Strategi ini pun berhasil mendesak pasukan Pattimura dan berhasil menangkap Pattimura untuk dihukum mati.

Buyskers memiliki rambut yang sedikit keriting, memakai seragam *double-breasted* (seragam dengan 2 kancing hingga ke dada) ditambah dengan *epaulette* atau bantalan pundak dengan 3 bintang yang menandakan Letnan Jenderal dan satu medal di dada sebelah kiri dan satu medal di leher.



Gambar 5.71 Desain karakter Letnan Jenderal A.A. Buyskers



(a)
Gambar 5.72 Atribut, aksesoris, dan penghargaan A.A. Buyskers
(a) Contoh *Epaulette* dengan 3 bintang (Sumber: www.militairmagazijn.nl)
(b) Medal *Military Order of William* (kiri) dan *Order of the Dutch Lion* (kanan)
(Sumber: Handboek Onderscheidingen - Netherland Ministerie van Defensie)

2) Frans David Cochius

Seorang purnawirawan Letnan Jenderal yang memimpin satu-satunya pasukan yang dapat meruntuhkan pinggir kubu pertahanan di pegunungan daerah Bonjol dan menangkap Imam Bonjol. F.D. Cochius memiliki ciri-ciri seragamnya memakai *aiguillette* atau aksesoris tali yang biasa terdapat di seragam militer dan *epaulette* dengan 3 bintang. Cochius juga memakai beberapa medal di sebelah dada kiri.



Gambar 5.73 Desain karakter David Cochius



Gambar 5.74 Atribut, aksesoris, dan penghargaan David Cochius

(a) Contoh *aiguillette* emas (Sumber: dutch.alibaba.com)

(b) Medal *Order of The Oak Crown: Knight Grand Cross* (kiri), *Order of Orange Nassau: The Knight Cross* (tengah), dan *Long Service Army Bronze* (kanan) (Sumber: *Handboek Onderscheidingen* - Netherland Ministerie van Defensie)

3) Hendrik Merkus de Kock

Sebagai Letnan Gubernur Jenderal (1826-1830), De Kock menuntun perjuangan terhadap Pangeran Diponegoro di Perang Diponegoro. Dengan cara memanipulatif Pangeran Diponegoro, beliau akhirnya dapat ditangkap oleh Belanda. Letnan de Kock memiliki ciri-ciri yaitu memiliki rambut platina dengan tubuh yang berisi dan memakai seragam militer dengan 3 medal di sebelah kiri dan pangkat Letnan Jederal.



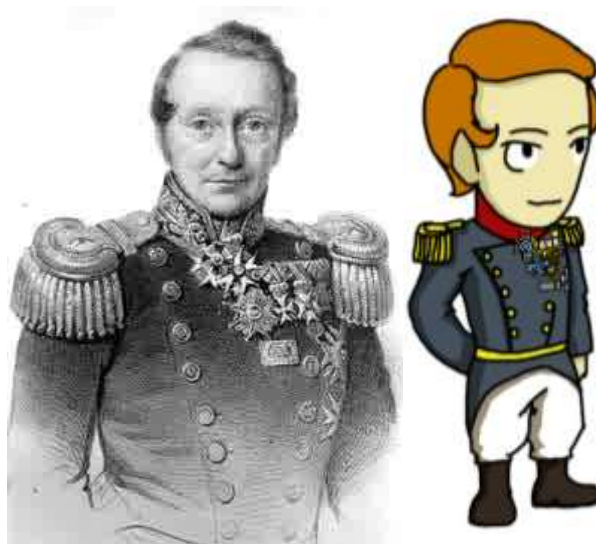
Gambar 5.75 Desain karakter Hendrik Merkus de Kock



Gambar 5.76 Atribut, aksesoris, dan penghargaan Merkus de Kock
 (a) *Plaque, badge and ribbon of the Military Order of William* (kiri) dan *Order of the Gold Lion of the House of Nassau* (kanan) (Sumber: nl.wikipedia.org)
 (b) *Medal Order of the Oak Crown: Gold Medal* (kiri) dan *Officer's Cross* (kanan) (Sumber: Handboek Onderscheidingen - Netherland Ministerie van Defensie)

4) Engelbertus Batavus van den Bosch

Laksda van den Bosch merupakan pemimpin pasukan yang menyerang Buleleng dengan terdiri dari 23 kapal perang dan 17 kaban lainnya, 1280 serdadu, dan 115 senapan. Van den Bosch memiliki rambut klimis dan tipis. Van den Bosch memakai seragam *double-breasted, epaulette* dengan 2 bintang, dengan banyak medal di dada sebelah kiri dada.



Gambar 5.77 Desain karakter van den Bosch



Gambar 5.78 Atribut, aksesoris, dan penghargaan Van den Bosch
 (a) Medal *Military Order of William*: Komandan (Sumber: nl.wikipedia.org)
 (b) Medal *Order of the Dutch Lion*: Komandan (Sumber: nl.wikipedia.org)
 (c) Medal *Johanniter Order of Prussia: Knight of Honour* (Sumber: antique-photos.com)
 (d) Medal *2nd Class Knight of the Order of St. Anna* (Sumber: emedal.com)
 (e) Medal *Legion of Honor*: Komandan (Sumber: wikiwand.com)

5) Augustus Johannes Andresen

Andresen memainkan peran penting sebagai panglima tertinggi dalam pertempuran-pertempuran awal di Kesultanan Banjar. Ia kemudian berpangkat letnan jenderal dan akhirnya komandan KNIL antara tahun 1866-1869. Andresen memiliki ciri yang cukup terlihat yaitu rambut berwarna gelap, klimis dan berkumis tebal juga berjanggut. Andresen memakai *aiguillette* di dada sebelah kanan dengan beberapa medal di dada kiri.



Gambar 5.79 Desain karakter Andresen, AJ



Gambar 5.80 Atribut, aksesoris, dan penghargaan Andresen, AJ

- (a) *Koninklijk Nederlands-Indische Leger* (KNIL) badge (Sumber: nl.wikipedia.org)
- (b) Medal *Military Order of William: Knight* (Sumber: nl.wikipedia.org)
- (c) Medal *Bronze Cross* (Sumber: nl.wikipedia.org)
- (d) *Order of Orange Nassau: The Knight Cross* (Sumber: Handboek Onderscheidingen - Netherland Ministerie van Defensie)

6) Yohannes Benedictus van Heutsz

Van Heutsz diangkat sebagai gubernur militer dan sipil Aceh yang harus menghadapi perang Aceh (1898-1903). Dalam jangka waktu satu tahun, dia mengatur rencana untuk dapat menaklukkan kerajaan Aceh. Dan akhirnya van Heutsz berhasil menjebak Teuku Umar dan menembak mati Teuku Umar. Van Heutsz memiliki ciri yang paling terlihat, yaitu beliau memiliki postur tubuh yang besar dan gendut tidak seperti layaknya prajurit. Van Heutsz memakai baju *goudgeborduurde rok* atau *full evening dress* dengan *goldwork Goldwork (embroidery)*.



Gambar 5.81 Desain karakter Yohannes Benedictus van Heutsz

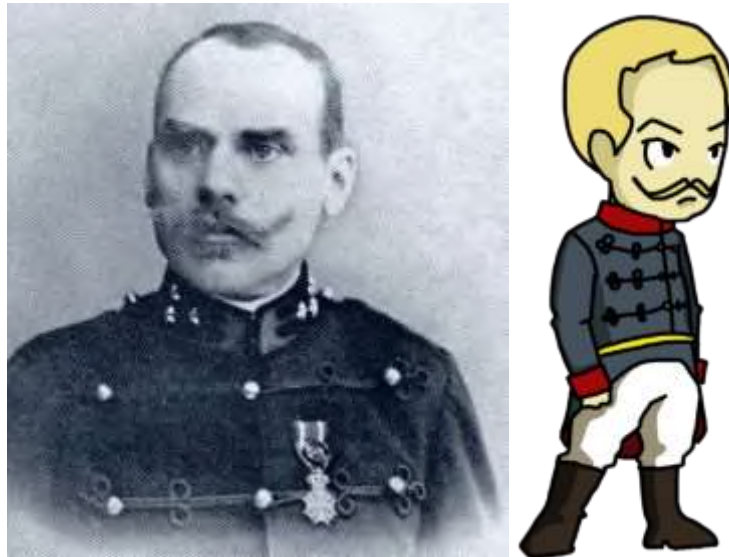


Gambar 5.82 Atribut, aksesoris, dan penghargaan van Heutsz

- (a) Medal *Order of the Red Eagle*: Komandan (Sumber: nl.wikipedia.org)
- (b) *Officer's Cross* (Sumber: Handboek Onderscheidingen - Nederland Ministerie van Defensie)
- (c) *Expedition Cross* (Sumber: Handboek Onderscheidingen - Nederland Ministerie van Defensie)
- (d) *Order of the Dutch Lion: Knights Grand Cross* (kanan) (Sumber: Handboek Onderscheidingen - Nederland Ministerie van Defensie)
- (e) *Plaque, badge and ribbon of the Military Order of William* (Sumber: nl.wikipedia.org)

7) Kapitein Heinz Christoffel

Kapten Christoffel terkenal sebagai pemimpin pasukan marsose, pasukan pembantai yang terkenal kejam saat Perang Aceh. Belanda yang kewalahan untuk menyerang pertahanan Sisingamangaraja XII akhirnya membawa Kapten Christoffel dan akhirnya beliau yang membunuh Sisingamangaraja XII setelah membunuh ketiga anaknya. Kapten Christoffel memiliki ciri khas yang cukup unik seperti AJ Andresen yaitu kumis. Kapten Christoffel memiliki kumis panjang yang melengkung kaku keatas dibawah tulang pipi dan Kapten Christoffel juga tidak memiliki *Epaulette* atau bantalan pundak yang biasanya dipakai oleh orang dengan jabatan tinggi.



Gambar 5.83 Desain karakter Heinz Christoffel



Gambar 5.82 Medal *Order of Orange Nassau: Officer* (Sumber: nl.wikipedia.org)

B. Penduduk / Masyarakat

Berikut adalah implementasi karakter penduduk atau masyarakat sekitar yang disesuaikan dengan referensi yang ada.

1) Suku Maluku (Sapatua, Maluku)

Para pemuda memakai kaus oblong dan celana panjang, atau terkadang bertelanjang dada. Sementara para wanita memakai kebaya dan kain.



Gambar 5.83 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Sapatua



Gambar 5.84 Finalisasi desain karakter penduduk Saparua

2) Suku Minangkabau (Bonjol, Sumatera Barat)

Para pemuda kaum Adat memakai jubah, kaus, sarung dan celana panjang. Namun beberapa kaum Padri pengikut Imam Bonjol memakai pakaian putih bersih seperti Imam Bonjol. Para wanita memakai kebaya, sarung yang diselempangkan, dan kain untuk menutupi kepala.





Gambar 5.85 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Padri



Gambar 5.86 Finalisasi desain karakter penduduk Padri

3) Suku Jawa (Yogyakarta, DIY)

Pada pemuda Yogyakarta memakai pakaian tradisional beskap lengkap dengan blangkon. Para wanita memakai kebaya, kemben, dan disanggul.





Gambar 5.87 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Yogyakarta



Gambar 5.88 Finalisasi desain karakter penduduk Yogyakarta

4) Suku Bali (Buleleng, Bali)

Para pemuda memakai kain Bali sebagai bawahan dan bertelanjang dada. Para wanita memakai kain songket dan stagen.



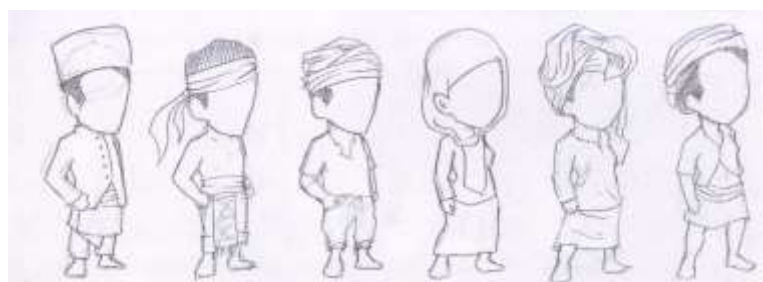
Gambar 5.89 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Buleleng



Gambar 5.90 Finalisasi desain karakter penduduk Buleleng

5) Suku Banjar (Banjarmasin, Kalimantan Selatan)

Para pemuda memakai kaus dan kain, serta topi atau laung. Para wanita memakai pakaian kebaya panjang yang menutupi hingga lutut dan memakai kain juga disanggul.



Gambar 5.91 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Banjar

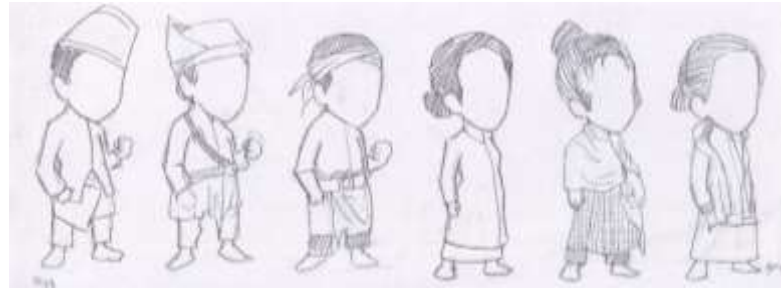


Gambar 5.92 Finalisasi desain karakter penduduk Banjar

6) Suku Aceh (Aceh, NAD)

Para pemuda Aceh memakai Ulee Balang, pakaian tradisional Aceh dengan makutup. Para wanita memakai kebaya dan kain, dan kudung yang menutupi kepala.





Gambar 5.93 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Aceh

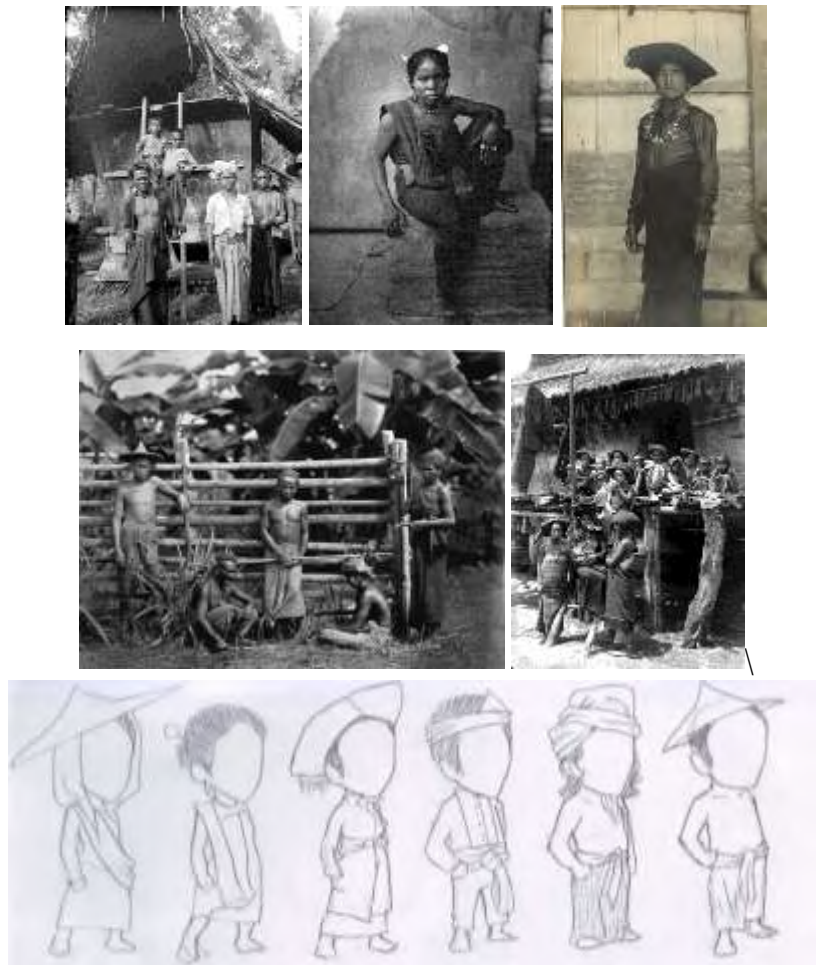


Gambar 5.94 Finalisasi desain karakter penduduk Saparua

7) Suku Batak (Toba, Sumatera Utara)

Para pemuda Batak memakai sortali (ikat kepala khas Batak), gondit yang terbuat dari Ulos, dan celana panjang hitam. Para wanita memakai kudung dalam topi pipih, baju kurung dengan ulos yang disampingkan, sementara ada pula yang memakai kain ulos saja.





Gambar 5.95 Referensi dan sketsa desain karakter penduduk Toba



Gambar 5.96 Finalisasi desain karakter penduduk Toba

C. Perwira Belanda

Para serdadu atau pasukan Belanda memakai pakaian serba biru, dengan helm, dan sepatu boots putih. Mereka membawa kelengkapan seperti tas yang berisikan peluru dan perlengkapan

sehari-hari. Selalu membawa senapan dengan tombak diujungnya. Sementara untuk para petinggi Belanda yang menduduki beberapa wilayah Indonesia memakai atasan biru, celana putih, boots hitam, dan topi nalopeon.



Gambar 5.97 Desain karakter perwira dan petinggi daerah Belanda di Indonesia

5.2 Implementasi Karakter dalam Media

5.2.1 App Icon

Dalam pembuatan sebuah aplikasi tentu saja tidak terlepas dari pembuatan ikon aplikasi yang nanti akan digunakan untuk menandakan *game* dan membedakan dengan *game* yang lainnya. Berikut adalah ukuran standar yang digunakan dalam membuat *App Icon* dalam *smartphone*.

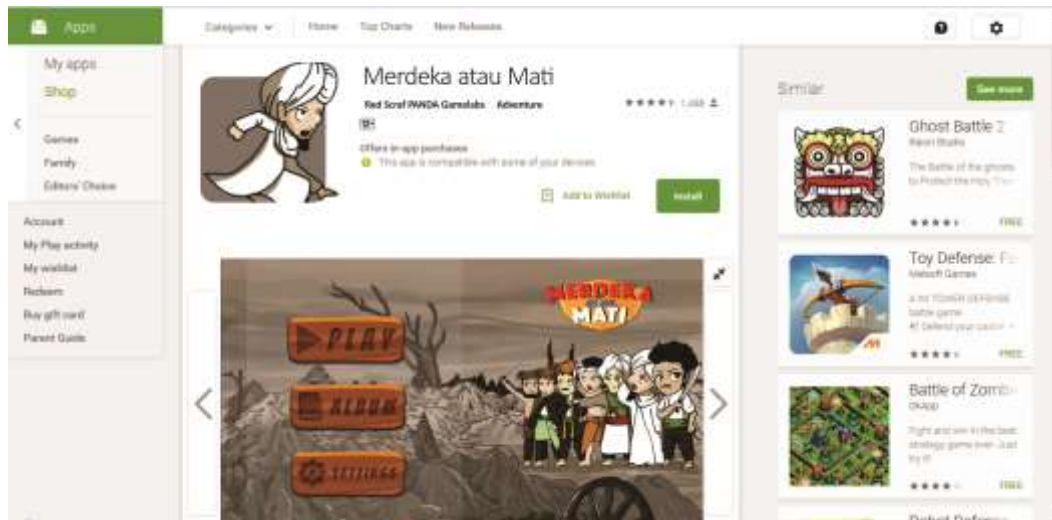


Gambar 5.98 Implementasi desain karakter pada ikon



Gambar 5.99 Ukuran standar ikon pada Android (atas); Implementasi ukuran (bawah)

5.2.2 Google Play



Gambar 5.100 Implementasi ikon dan screenchot pada Google Play

5.2.3 Main Menu



Gambar 5.101 Implementasi desain karakter pada *Main Menu in-game*

LAMPIRAN I



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
RISET MATA KULIAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



KUESIONER PENELITIAN MOBILE GAME DENGAN KONTEN LOKAL

Sebagai syarat menyelesaikan Mata kuliah Desain Komunikasi Visual Konseptual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Kami melakukan penelitian mengenai "Mobile Game dengan Konten Lokal". Mohon bantuan dan kesediannya untuk memberikan jawaban yang sesungguhnya. Kami akan menjamin kerahasiaan data yang adik-adik berikan, karena jawaban tersebut hanya sebagai bahan penelitian dan tidak untuk dipublikasikan.

I. IDENTITAS RESPONDEN

1. Jenis Kelamin : L / P
2. Asal Sekolah :
3. Apa yang kalian lakukan disaat senggang?
(boleh memilih maksimal 2)
 - a. Menonton TV
 - b. Bermain game
 - c. Internet atau online
 - d. Membaca
 - e. Nongkrong
8. Kapan biasanya kalian menggunakan PC untuk bermain game?
 - a. Pagi hari
 - b. Siang hari
 - c. Sore hari
 - d. Malam hari
9. Genre permainan yang sering dimainkan?
(pilih maksimal 2 pilihan)
 - a. Action game
 - b. Adventure game
 - c. Puzzle
 - d. RPG
 - e. Simulation
 - f. Strategy game

BERMAIN GAME

4. Kapan biasanya kalian bermain game?
 - a. Pagi hari
 - b. Siang hari
 - c. Sore hari
 - d. Malam hari
5. Media yang biasa digunakan untuk bermain game?
 - a. PC (lanjut ke hal 1)
 - b. Mobile device (lanjut ke hal 2)
 - c. Console (lanjut ke hal 2)
10. Apa alasan kalian memilih game tersebut?
 - a. Gambar atau visual bagus
 - b. Gameplay yang menarik
 - c. Berdasarkan animasi atau kartun
 - d. Tema game

PERSONAL COMPUTER

6. Media yang kalian gunakan untuk bermain?
 - a. Laptop
 - b. Komputer
7. Seberapa sering kalian bermain game di PC?
 - a. > 5 jam
 - b. 3-5 jam
 - c. 1-3 jam
 - d. < 1 jam
11. Hal yang paling kalian pertimbangkan dalam memilih game?
 - a. Karakter
 - b. Gameplay atau cara bermain
 - c. Environment
 - d. Kontrol pemakaian
 - e. Gaya visual
12. Fitur yang disukai dalam game?
(boleh memilih lebih dari 1 pilihan)
 - a. Senjata
 - b. Power-up
 - c. Character-skill
 - d. Check point
 - e. Trivia

13. Apa alasan kalian memilih media ini dibandingkan yang lain?
- Game lebih menarik
 - Nyaman
 - Layar bermain besar (layar)
 - Area kontrol lebih besar

(lanjut ke KONTEN hal 4)

MOBILE DEVICE

14. Operating System (OS) yang digunakan pada gadget kalian (Smartphone/Tablet PC)?
- Android
 - iOS
 - Windows Phone
 - Symbian
15. Seberapa sering kalian menggunakan gadget dalam sehari?
- >5jam
 - 3-5 jam
 - 1-3 jam
 - < 1 jam
16. Seberapa sering kalian bermain mobile game dalam gadget?
- >5jam
 - 3-5 jam
 - 1-3 jam
 - < 1 jam
17. Kapan biasanya kalian menggunakan gadget untuk bermain game?
- Pagi hari
 - Siang hari
 - Sore hari
 - Malam hari
18. Tipe mobile game yang paling kalian sukai? (maksimal 2 pilihan)
- Action game (racing, fighting, dll)
 - Adventure game
 - Puzzle game (hidden objects, tebak gambar, dll)
 - RPG
 - Simulation game (sports, sims, dll)
 - Strategy game (Line Ranger, CoC, dll)
19. Apa yang alasan kalian memilih game tersebut?
- Gambar atau desain bagus
 - Gameplay yang menarik
 - kontrol pemakaian mudah dipahami
 - Berdasarkan animasi atau kartun
 - Tema game

20. Hal yang paling kalian pertimbangkan dalam memilih game?
- Karakter
 - Gameplay atau cara bermain
 - Environment
 - Kontrol pemakaian
 - Gaya visual

21. Fitur yang disukai dalam game? (boleh memilih lebih dari 1 pilihan)
- Senjata
 - Power-up
 - Character-skill
 - Check point
 - Trivia

22. Apa alasan kalian memilih media ini dibandingkan yang lain?
- Game mobile lebih menarik
 - Nyaman
 - Kontrol game mudah
 - Portable

(lanjut ke KONTEN hal 3)

CONSOLE

23. Console yang kalian gunakan untuk bermain?
- Playstation
 - X-Box
 - Nintendo
24. Seberapa sering kalian bermain game di Console?
- > 5 jam
 - 3-5 jam
 - 1-3 jam
 - < 1 jam
25. Kapan biasanya kalian menggunakan gadget untuk bermain game?
- Pagi hari
 - Siang hari
 - Sore hari
 - Malam hari
26. Genre permainan yang sering dimainkan? (pilih maksimal 2 pilihan)
- Action game
 - Adventure game
 - Puzzle
 - RPG
 - Simulation
 - Strategy game
27. Apa alasan kalian memilih game tersebut?

- a. Gambar atau visual bagus
 - b. Gameplay yang menarik
 - c. Berdasarkan animasi atau kartun
 - d. Tema game
28. Hal yang paling kalian pertimbangkan dalam memilih game?
- a. Karakter
 - b. Gameplay atau cara bermain
 - c. Environment
 - d. Kontrol pemakaian
 - e. Gaya visual
29. Fitur yang disukai dalam game? (boleh memilih lebih dari 1 pilihan)
- a. Senjata
 - b. Power-up
 - c. Character-skill
 - d. Check point
 - e. Trivia
30. Apa alasan kalian memilih media ini dibandingkan yang lain?
- a. Game lebih menarik
 - b. Nyaman
 - c. Layar bermain besar
 - d. kontrol nyaman

(lanjut ke KONTEN hal 3)

GAME ONLINE

31. Seberapa sering kalian bermain game online dalam gadget?
- c. >5jam
 - c. 1-3 jam
 - d. 3-5 jam
 - d. < 1 jam
32. Kapan biasanya kalian bermain game online?
- e. Pagi hari
 - c. Sore hari
 - f. Siang hari
 - d. Malam hari
33. Tipe game online yang paling kalian sukai? (maksimal 2 pilihan)
- g. Action game (racing, fighting, dll)
 - h. Adventure game
 - i. Puzzle game (hidden objects, tebak gambar, dll)
 - j. RPG
 - k. Simulation game (sports, sims, dll)
 - l. Strategy game (Line Ranger, CoC, dll)

34. Apa yang alasan kalian memilih game tersebut?
- f. Gambar atau desain bagus
 - g. Gameplay yang menarik
 - h. kontrol pemakaian mudah dipahami
 - i. Berdasarkan animasi atau kartun
 - j. Tema game
35. Hal yang paling kalian pertimbangkan dalam memilih game?
- f. Karakter
 - g. Gameplay atau cara bermain
 - h. Environment
 - i. Kontrol pemakaian
 - j. Gaya visual
36. Fitur yang disukai dalam game? (boleh memilih lebih dari 1 pilihan)
- f. Senjata
 - g. Power-up
 - h. Character-skill
 - i. Check point
 - j. Trivia
37. Apa alasan kalian memilih media ini dibandingkan yang lain?
- a. Game mobile lebih menarik
 - b. Nyaman
 - c. Kontrol game mudah
 - d. Portable

(lanjut ke halaman 3)

KONTEN

38. Menurut kalian, apakah belajar sejarah mengenai Indonesia itu penting?
- a. Sangat penting
 - b. Penting
 - c. Cukup Penting
 - d. Tidak penting
39. Apakah anda tertarik dengan sejarah kemerdekaan indonesia?
- a. Sangat tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Cukup Tertarik
 - d. Tidak tertarik
40. Apa yang membuat anda tidak begitu tertarik dengan sejarah?
- a. Penyampaian yang kurang menarik

- b. Tidak ada media interaktif yang mendukung
- c. Membosankan
- d. Sulit dipahami

41. Menurut kalian media paling menyenangkan untuk mempelajari sejarah adalah dengan?

- a. Game
- b. Media interaktif
- c. Buku cerita
- d. Internet

42. Apakah kalian tertarik dengan game yang bertemakan pahlawan Indonesia?

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Cukup tertarik
- d. Tidak tertarik

43. Gaya visual yang paling cocok untuk game bertemakan sejarah?

- a. Realis



- b. Semirealis



- c. Manga



- d. Cartoon America



ENVIRONMENT

44. Latar belakang atau background game seperti apa yang paling kalian sukai dalam sebuah game?

- a. Suram / gelap
- b. Colorful / Ceria

USER INTERFACE

45. Apakah kalian pernah mengalami kesulitan dalam menjalankan game?

- a. Ya
- b. Tidak

46. Hal apa yang biasanya membuat kalian kesulitan untuk menjalankan sebuah game?

- a. Tulisan pada menu game
- b. Letak menu
- c. Alur pada game
- d. lainnya

47. Tampilan UI manakah yang paling menarik menurut kalian?

a.



b.



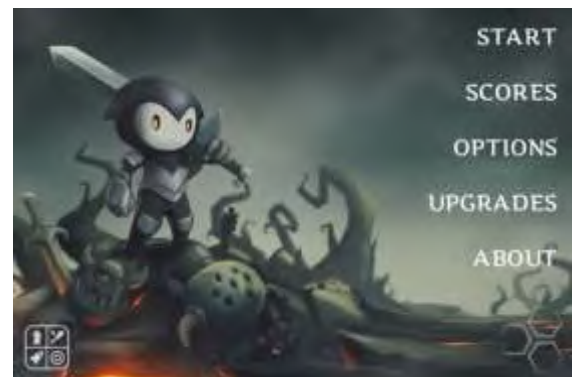
c.



d.



e.



LAMPIRAN II

HASIL WAWANCARA DENGAN AMI RADITYA

Narasumber : Ami Raditya

Hari/tanggal : Senin, 07 Oktober 2014

Pukul : 10.00 WIB

Tempat : Graha Pena, Jl. A.Yani No. 88, Surabaya – Jawa Timur

1. Bagaimana perkembangan industri game di Indonesia ?

Pada 5 tahun lalu, di Indonesia hanya terdapat publisher game, sekarang mulai berkembang developer game. Saat ini industri game di Indonesia mulai berkembang, tetapi pasar game Indonesia masih belum siap jika dibandingkan Negara lainnya.

2. Apakah game developer di Indonesia membawa konten lokal?

Developer game di Indonesia juga membawa konten lokal, tetapi tidak secara khusus, karena target pasarnya Internasional yang mana akan sulit menerima konten lokal Indonesia.

3. Apakah game dengan konten edukasi akan berkembang baik di Indonesia?

Game dengan konten wawasan/pembelajaran belum bisa diterima dengan baik di dunia global. Biasanya game seperti ini lebih untuk B to B, atau business to business. Dimana game dijual kepada instansi yang bersangkutan.

4. Sebagai orang tua, pendapat mengenai sebuah game untuk pembelajaran anak?

Di pasar global, game dengan konten wawasan untuk anak-anak atau remaja akan dapat diterima ketika orang tua dapat menangkap value dari game tersebut.

5. Apakah media boardgame lebih efektif untuk pembelajaran daripada game digital?

Media board game akan lebih rumit untuk pembelajaran. Karena tidak simpel, dan butuh biaya banyak untuk pendistribusiannya.

6. Untuk merancang sebuah game, apa yang perlu diperhatikan?

Untuk merancang sebuah game, yang penting diperhatikan adalah Gameplay, atau cara bermain.

LAMPIRAN III

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SEJARAH SMPN 6 SURABAYA

Narasumber : Bapak Sugiono

Hari/tanggal : Jum'at, 14 November 2014

Pukul : 08.00 WIB

Tempat : Jl. Jawa 24, Gubeng, Surabaya – Jawa Timur

1. Sekarang yang ada hanya pelajaran IPS, materi Sejarah yang tersisa yang masuk dalam ruang lingkup kurikulum?

Kalau dikelas 8 itu masa kolonial, saat penjajah masuk ke Indonesia. Kan, masa kolonial hingga menjelang kemerdekaan kayak masa-masa Sumpah Pemuda, tanggal berdirinya partai-partai itu masuk kedalam kelas 8 sampai proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kemudian masuk ke kelas 9, itu masuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia, dari itu sampai, ya, perjanjian-perjanjian sampai Indonesia kembali lagi, sampai NKRI.

2. Sekarang sudah menjadi IPS, bapak sebagai seorang guru Sejarah harus mengajar mengenai hal lainnya?

Ya, ada geografi, sosiologi, sama ekonomi,

3. Antusiasme siswa terhadap pelajaran Sejarah atau IPS?

Anak akan tertarik jika dikombinasikan dengan gambar-gambar tapi kalau monoton seperti dulu-dulu itu seperti ceramah dan lain sebagainya, anak-anak kurang ada motivasi belajarnya itu. Takutnya anak tidak termotivasi andai kata tidak diperbaharui. Kalau kita bercerita tentang pertempuran 10 Nopember misalnya ya, kita ada petanya, ada videonya, trus ditayangkan sedikit gitu saja anak-anak sudah bisa menggambarkan pertempuran 10 Nopember.

4. Sekarang semua pelajaran digabungkan menjadi satu, berarti anak-anak tidak begitu mendalami tentang masing-masing mata pelajaran?

Kalau awal tahun 2005 dulu, pada waktu diumumkan adanya IPS terpadu memang kita susah menjelaskan kaitan dengan gabungan antara sejarah, ekonomi, dan lain sebagainya. Tetapi karena adanya perlunya workshop perlunya MGMP perlunya itu, mau ga mau kita harus belajar geografi, ekonomi, dan sosiologi. Dan sekarang bapak ibu guru IPS kayaknya sudah ga takut-takut lagi kalau nanti ada materi berkaitan dengan itu. Walau saya dulu mengajar sejarah yang saya mengajar geografi dan itu lama prosesnya mulai hampir 10 tahun sekarang IPS Terpadu itu dan kita sering MGMP dan lain-lain dengan guru2 geografi, backgroundnya ekonomi, backgroundnya sosiologi.

5. Nah itu kan dari gurunya, pak. Kalau dari sudut pandang muridnya, pak. Jadi mereka kan tidak khusus mendapatkan pelajaran sejarah sendiri, geografi sendiri?

Kalau kita cerita misalnya tema 'Surabaya kota Pahlawan' kita tidak hanya bercerita tentang perjuangan pada waktu 10 Nopember 1945 tapi kan kita peta surabayanya kita ambil, pertempurannya, kemudian sisi ekonominya juga banyak akibat dari pertempuran. Kita kaitkan tentang sosiologi juga bisa. Kita pasang tema-tema sekarang. Kalau dulu kan pokok bahasannya sejarah ya sejarah saja. Tapi kita bisa pastikan antara geografi, sejarah,

ekonomi, dan sosiologi kalau bisa empat ya empat bidang studi. Tapi kalau tema itu sosiologinya ga bisa ya, tiga bidang studi. Yang penting kita terpadunya minimal ada dua studi di tema itu. Tapi kalau bisa tiga sampai empat bidang studi ya tidak apa-apa.

6. Pandangan bapak sendiri sebagai yang tadinya guru sejarah dengan adanya penggabungan ini apakah senang atau kurang setuju?

Sebenarnya suka begini, karena tidak monoton sejarah saja. Kalau kita belajar ya jelaskan manusia purba, misalnya jaman pra sejarah di kelas 1 manusia purba kan ada masa-masa kapan manusia itu nomaden artinya berpindah-pindah tempat itu kan bisa ceritakan kondisi alamnya kayak apa hingga manusia itu belum bisa menanam apa-apa sehingga tidak bisa memproduksi makanan sendiri tergantung oleh alam bisa dibilang ya habis pindah lagi. Habis anak-anak lebih senang bicara jika dikaitkan dengan alam atau ekonomi-ekonomi.

7. Kita mau bikin game mengenai sejarah yang berkaitan tentang pahlawan Indonesia. Menurut bapak kira-kira perlu tidak kita membuat game seperti itu untuk membantu anak-anak lebih mengetahui akan sejarah?

Melihat kondisi seperti ini pasti anak-anak akan senang sekali. Melihat zaman sekarang anak-anak bermain game senengannya. Kita masukan game dengan wawasan itu lebih menyenangkan dan lebih perlu karena lebih digemari.

8. Apakah ada kunjungan atau studi tour ke museum-museum atau kemana?

Ada, ada KBS dan Outing Class. Kalau outing class itu IPA dan IPS harus kena, jadi kita harus pikirkan kemana agar beberapa bidang studi ini dapat dipelajari. Sementara ini ya planetarium, tugu pahlawan, dan kebun bibit. Karena tidak diperbolehkan keluar kota. Kalau dulu itu malah ke desa-desa, anak-anak diajarkan menanam padi sampe jadi beras itu ya belajar. Sampe ke penanggungan menyelusuri jejak sejarah.

LAMPIRAN IV

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SEJARAH SMPN 1 SURABAYA

Narasumber : Bapak Sunarko

Hari/tanggal : Senin, 10 November 2014

Pukul : 14.00 WIB

Tempat : Jl. Pacar NO.4-6, Genteng, Surabaya – Jawa Timur

1. Bagaimana pembelajaran Sejarah di sekolah ini?

Mata pelajaran sejarah sudah tidak lagi ada di kurikulum 2013 yang baru. Dimana pelajaran sejarah dimasukkan kedalam mata pelajaran IPS, bersama ilmu sosial lainnya (ekonomi, geografi, dll).

2. Sekarang sudah menjadi IPS, bapak sebagai seorang guru Sejarah harus mengajar mengenai hal lainnya?

Ya, sekarang saya belajar lagi pelajaran IPS lainnya.

3. Antusiasme siswa terhadap pelajaran Sejarah atau IPS?

Dalam proses pembelajaran para siswa lebih tertarik ketika pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, video, ataupun slide presentasi.

4. Bagaimana pelajaran Sejarah sendiri pada kurikulum 2013?

Di kurikulum 2013 ini ilmu Sejarah hanya dibahas sangat sedikit bahkan pengajarannya sangat terbatas, karena mengikuti tema yang diberikan. Jadi tidak bisa belajar secara keseluruhan materi seperti dulu.

5. Sebagai guru Sejarah, bagaimana pendapat bapak melihat kurikulum 2013?

Sebagai guru sejarah, beliau ingin mempertahankan keberadaan mata pelajaran sejarah, agar siswa bisa lebih fokus mempelajarinya.

6. Menurut bapak belajar Sejarah fungsinya untuk apa?

Manfaat dari belajar sejarah adalah dimana kita bisa menghindari hal-hal negatif yang terjadi pada masa lalu, dan mencegah agar tidak terjadi lagi.

7. Kita mau bikin game mengenai sejarah yang berkaitan tentang pahlawan Indonesia. Menurut bapak kira-kira perlu tidak kita membuat game seperti itu untuk membantu anak-anak lebih mengetahui akan sejarah?

Game dengan konten sejarah kemerdekaan Indonesia artinya akan berada diluar kurikulum, maka game ini akan menjadi media hiburan dengan wawasan. Tetapi dengan adanya game yang berkonten sejarah kemerdekaan Indonesia ini akan membantu siswa dalam belajar. Karena siswa sekarang lebih senang melihat daripada mendengarkan guru. Untuk membantu proses pembelajaran sejarah, diputer film dengan cerita yang berhubungan dengan sejarah kemerdekaan Indonesia. Siswa sekarang lebih senang belajar melalui media yang mengandung hiburan. Karena sudah capek belajar serius di sekolah.

LAMPIRAN V

HASIL WAWANCARA DENGAN BROOKES EGGLESTON, 2D GAME ARTIST, ILLUSTRATOR, DAN CHARACTER DESIGNER

What inspired you in doing the work of your projects?

Drawing has been my passion for a long time, and I think most artists will answer that they've been drawing since they were young. I always wanted to have something to do with animated films, and through working as a modeler and storyboard artist at a small animation studio, through the act of doing and seeing all the work that goes into animated films, character design was what I realized I loved the most.

What is most important thing in designing a character? and why?

Definitely something that I cover in the Learn Character Design course, I would say that of course number one is to make sure they well suit their purpose, but two is to make sure they are appealing. It's going to make or break an audience's feelings about the character, and the audience's feelings are what we're trying to manipulate with our artificial person drawings.

Your concept art character design workflow?

Typically several hours or days before I begin work on a character, I'm thinking about them, I move on to sketches and do some intentionally bad drawings with exaggerated and audacious shapes, and slowly correct those things over the course of a few more sketches overtop of it. Typically, my best character design will be my second or third iteration, after starting over with the character in either a new pose, new proportions or some change I'm not happy with in the first.

How you make a character personality stand out?

Honesty, not pandering. A true understanding of who your character is, and a design that fully reflects that. Something I've started to get into in my videos and thoroughly covered in my course.

What is the different between 2D character in video game and mobile game?

It should honestly be nothing. The more that mobile games are treated differently than other game platforms, the stranger the gap between them is. The more an artist assumes "well, it's just a mobile title", the longer it will take for mobile games to match the quality of others. Games on a small screen face similar limitations in readability and clarity as low resolution and pixelart characters did, so examine how they were able to convey so much with simple shapes.

What's the the advantage of 2D mobile game compared to 3D in character aspect?

The advantages of squash and stretch, exaggerated movements, and more the ability to give a character more expression with less work.

Is there any criteria for designing a character in mobile device?

Got into this in the question before last.

Visual style of the most frequently used or liked among 2D game artist?

As far as what's popular, I'm not sure that's the best motive for styling your game's art. Whenever a mobile game becomes a runaway hit, there's a flood of imitators looking to capitalize on it's success. This is true in all kinds of markets. In mobile gaming especially, the imitators never reach anywhere near the same amount of success. Making something original, and taking risks in a market that isn't high budgeted like a film for example, will yield the best results.

I'm gonna design a character based on real people, is it necessary that character design is adjusted to target market or stay in fact like in the history (make it more realist)?

No need to make it realistic. The character design should resemble the person from history enough for them to be recognizable, that's it.

My target market is Junior High School (8th grade), what do you think about visual style super deformed or chibi for my target market?

That style works for that audience, yes!

About shape language, the protagonist sometimes (or always-ish) come with round shape and villain or the enemy come with square or tringular shape to pointed out their personality. But the characters that i build i want it to remain in accordance with the real person (humanoid, super-deformed) and some enemies that i design have kinda round shape or you can say he's fat... so how i can apply the shape language to these kind of character?

Round enemies are going to happen, shape language isn't a rigid set of rules. I might need to see the design in question for a more specific answer, but a lot of liberties can be taken with real people before they aren't recognizable. This is most evident in Caricature art, for example. Start with the shapes and add the content of them later, though, and there should be less of a struggle!

Real people sometimes kinda boring in visual, i mean they're really simple, so how i can make them more attractive beside their gesture, any tips?

It comes down to exaggerated proportions and dynamic anatomy. If you're going super deformed, making the torso and upper arms and upper legs as tiny as possible and making the forearms, lower legs, and head all larger should yield what you're looking for.

LAMPIRAN VI

HASIL WAWANCARA DENGAN BRYAN SHEPARD, 2D GAME ARTIST, ILLUSTRATOR, DAN CHARACTER DESIGNER

Can you introduce yourself?

My name is Brian Shepard. I'm a 2D game artist who specializes in character design and illustration. I've been playing games since I was young, so eventually I wanted to make them myself.

How long have you been an illustrator and 2D game artist?

I began after graduating from college in 2011, so it's been about 5 years.

How did you become a professional?

After graduating, I searched online for entry level job openings in the game industry for artists. Eventually, I interned remotely for a smaller company in Miami known as OnPoint Studios, working under the instruction of my art director at the time, Hans Guignard. I provided assets for iOS games like character animations, item sprites, and user interface designs with other artists on the team. With a lot of helpful business advice from Mr. Guignard, I began freelancing on my own, working with different clients and programmers who liked my work to create games.

How can you plunge into the gaming industry?

I think the most important thing is to figure out what role you want to play in the game making process. Do you want to make music for games? Program games? Create art for games? And if so, what kind? Character animations? Environment backgrounds? User interface design? Once you know what you want to provide, you can build your portfolio and resume around that. Make it very clear for others to know what it is that you do best. I also recommend looking at the portfolios of others who are farther ahead than you are -- see what they do, how they organize their work, and what makes them so successful.

If you're not sure what you want to do, try playing your favorite games and consider what you like best about them. For example, since I was a kid, I was impressed by the character animations and box art for Sonic the Hedgehog games on the SEGA Genesis at the time. I drew little comics and stories in my spare time anyway, so I was sure I wanted to be a game artist. Study all sorts of games and figure out how they work!

What inspires you for the work in your projects?

I almost always draw inspiration from my favorite games of the past. Playing lots of different games when you're young gives you a large library of sources to draw from later on when you're creating your own things. It's important to study other people's ideas, not so that you can copy them, but so that you can understand how they handle problems you might eventually run into. Some of my biggest inspirations, art-wise, are Sonic Adventure 2, Kirby's Dreamland, The Legend of Zelda: The Wind Waker, and Final Fantasy Tactics. I try to study different

moods that can be portrayed by art style, such as cute, cool, somber, etc. and communicate those through my own characters.

What is the most important thing in designing a character?

The most important thing is the 'why'. Why are you creating this character? Who are they, and why are they here? Are they the protagonist for a video game? Are they a parody of a historical figure? Are they good, evil, or somewhere in-between? Everything about the character, from the clothes they wear to the voice they have to the way they walk, should be built around that. It's important to study other characters who are similar to understand the problems you may run into. Creating a video game character is different than creating a character for a TV show. A game character may need to show up clearly on a screen against a multicolored background as a small group of pixels. A cartoon character may need a very simple costume for the sake of animation. Consider the medium and the character's purpose.

What is your concept art character design workflow?

Normally, I begin with the very first ideas that come to mind -- I'll sketch them on paper with mechanical pencil or a fine tipped pen. The ideas I get will depend on the concept. For example, if my task is to create a "military commander", the first thing I think of may be a middle aged man in a United States Navy admiral's uniform with short hair. I'll probably try 4 or 5 variations to see what I can get. He may be tall or short, maybe he has facial hair, perhaps he has a square forehead or a round chin.

A good rule, though, is to throw away your first ideas, because often they are not the best solutions -- just the easy ones. Now it's time to do a bit of research on different parts of the character. What do military uniforms in different cultures actually look like in real life? If it's a fantasy character, I may be able to combine parts of different uniforms to create something different. At this stage, I'll also subvert the first designs -- for instance, there's no reason the military commander can't be a woman. I'll try out ethnic backgrounds for the character that are different than the one used in the first drafts. Perhaps the character has some physical disability. This is the part where I'm searching for the best ideas. I'll try to narrow it down to 3 or 4. It also doesn't matter if the drawings are messy, because the most important thing is to decide on the character's essential design -- gender, hair color, ethnicity, height, weight, face shape, costume, body language, species, and so forth.

It's important to do research from the real world, but I also draw inspiration from concepts that may have nothing to do with the main idea. If this military commander has some connection to music, I may work that into the design somehow. There may be designs on the costume that mimic the shape of notes, or perhaps the character's hair resembles the shape of an instrument. It's not always easy, and this extra step requires its own level of proper research from real life as well as other characters.

Once I've narrowed it down to the final 3, I can move into digital tools (normally Photoshop), clean things up and make a clear drawing of each one. I usually pick colors at this point, which is something that will usually take 10 or 20 tries to get right -- it depends on what the character is being made for. A military commander who wears dark green will be perceived

differently than one who wears pink, especially if it's a man. If the concepts are something that I need to show someone else, I'll take extra care to make sure everything is communicated clearly. Communication is normally more important than realism or small details. If it's for my own reference, I may keep the characters somewhat messy, as long as I can tell what they're generally supposed to look like.

How do you make a character's personality stand out?

I normally start with the basic premise -- "young hero", "mad villain", and so forth -- and build the character's basic elements around that. After that, I like to research characters who fall into the same category from other video games, movies, comics, etc. and see what trends or patterns there are among them. For example, lot of protagonists, heroes, and leader-type characters wear red because it's a bold color that draws a lot of attention. Maybe you want to make your hero wear green instead. Maybe they have a more reluctant personality; maybe they don't want to save the world. Once you understand the patterns that are common among your character's category, you can either follow along, or break the trend and do the opposite, so study is crucial.

It's also important to note that just doing the opposite of what's popular won't necessarily make your character's design 'good'. Often times these patterns exist because they work. Try to understand the expectations of your audience -- know what they're looking for in a 'heroic' type character. Then you can decide whether or not you want to give it to them. Giving your protagonist a red article of clothing might not be such a bad idea, even if it's been done many times before. On the other hand, creating a female protagonist might be a really important thing to do in a medium that's dominated by male protagonists, and it may make the character stand out much more. It's up to you to decide which trends to break and whether or not it's important to do so.

A good thing to do is to consider the personalities of people you know in real life, and how they express those personalities. You may know someone who's the life of the party; someone who uses lots of hand gestures when they talk; someone who bites their nails without realizing it; or a friend who doesn't talk much, but expresses themselves through their clothing, their music choices, or even how messy their room is. These are all things that can be applied to characters you create, and it will make them much more believable. Think about your own personality quirks and what makes you different than the next person.

What is the difference between 2D characters in video games and mobile games?

Mobile games are video games, so I don't think there is much of a difference.

What is the advantage of 2D game characters compared to 3D?

In some ways, creating a 2D character is faster. A quick pencil sketch can be done more quickly than even a low poly model, which is probably why concept art is often something done with 2D tools -- ideas can be communicated a bit more quickly. 2D characters also tend to take up less space and have smaller file sizes depending on how much animation there is.

Animation might be where the biggest difference is. Traditional 2D animation requires the artists to draw every individual frame one at a time to give the illusion of movement (for

example, in a game like Sonic the Hedgehog or Skullgirls). This is the process I use for my characters. If I want to lift a character's arm or stretch their leg out, I make it happen by making the appropriate changes in the separate drawings. Skeletal animation tools like Spine are becoming more common though, and you'll see those used more often than the frame-by-frame method in lots of today's games. They make things faster in a lot of ways, though they have limitations on what they can achieve as opposed to frame-by-frame. It depends on what you want.

3D characters don't need to be sculpted again and again from scratch -- once they're built, they're rigged and animated by moving only the parts that need to be moved (though the animation is still much more complex than 2D in other ways). So typically, they're smoother and more consistent in their movements. However, there's much more that goes into making sure all of the polygons and surfaces work together. If you want to animate the lift of a character's arm, you have to make sure the model's geometry doesn't look weird when it happens. This isn't something I ever have to worry about since the only "geometry" in 2D is a flat drawing. If you're creating a game where precise collisions in 3D space is an important mechanic, then 3D characters might be better. It can be somewhat difficult to tell when 2 flat characters overlap in a 3D space.

Things like lighting and rotating entire characters are more easily achieved in 3D. If I want to change the lighting of a 2D animation, then I have to draw it again with the proper colors. If a 3D character has an asymmetrical design, then rotating it causes no problems. If a 2D character has an asymmetrical design, then it means I have to draw a different set of animations depending on whether or not the player is facing left or right, which massively increases the workload of the artist.

There are pros and cons to both. We're at a point in games where 3D is often the preferred method, but I think there's a unique beauty to 2D game characters that I grew up with, which is why I stick to that method. Squashing and stretching and exaggerating movement feels much more fluid in 2D, and you can break the laws of perspective a bit more easily if you decide to.

Are there any criteria for designing a character for a mobile device?

It depends on the game, but a basic thing to keep in mind is the screen resolution. Making a character for a phone screen is different than making one for a television screen, which leaves you much more room for little details. Most of the time, a character only takes up a very small portion of the game window, so it's important to design them in a way that they're recognizable even at a small size. Make the most important aspects of your character's design very obvious. Often times, characters won't have an entire face, but just a pair of small eyes on a head. Leave out unnecessary details and try to focus on what's important.

If you're animating them, try to trim down the number of frames for each animation. Mobile phones, for instance, aren't as powerful as PCs, so the less files you have for the game, probably the better. A fancy 60 frame walk animation isn't as important as having the game perform well on the player's device. You can always add more polish later for bigger formats like PCs or consoles if you want, but it's usually not a priority.

What visual styles are commonly used among 2D game artists?

Pixel art is pretty trendy in smaller or indie teams at the moment, and of course there's a long history of pixel art in video games. Vector art is often a good choice for characters (or any game art, really) because it can be enlarged infinitely without any loss of quality, which may be important if your game will be on other non-mobile platforms. Often, characters will be made of solid colors or simple gradients because vector programs make those things very easy to do. If you want your game to look like a painting, though, vector art may not necessarily be the optimal choice. It's up to you to decide what art style you want and how to achieve it, regardless of what styles the software makes easy for you to do. The systems that we play games on now have gotten so powerful that there's pretty much no limit to what visual style you can achieve!

When designing a character based on real people, is it better to adjust them based on the target audience, or stay historically accurate?

It depends on who the real person is, and on what you're trying to say about them. There are games like *Eternal Sonata* and *Assassin's Creed III* that feature real people from history (Frederic Chopin and George Washington, respectively), but have somewhat fantastic and stylized takes on who they were. Games like *Dynasty Warriors* and *Samurai Warriors* are based on real people and events in Chinese and Japanese history, but the characters are highly exaggerated in their costumes and behavior in a lot of ways.

The best thing to do is research and get an understanding of the person you're basing the character off of. If you're trying to teach your audience about this historical figure, then you may want to stay mostly historically accurate. If you're sharing an opinion about who they were, then you have some room to exaggerate things -- but it's very important that you clearly communicate what parts of your character are historically accurate and which ones have been adjusted by you.

How well does a chibi style work for a junior high school target market?

I think it can work perfectly well! I'm in my late 20s, and it's still an art style I like to see when it's done well. I think it has less to do with an age group and more to do with the expectations of a particular audience. People who are not familiar with the super deformed look may find it strange or unappealing; but if you can draw inspiration from well known chibi characters, you can increase the chances that it will be received well. Also remember that chibi can be done in lots of different ways, so research different sources to see which is closest to what you want to achieve.

About shape language -- the protagonist sometimes (or always-ish) comes with round shapes and the villain or enemy comes with square or triangular shapes to point out their personality. But I want the characters that I build to remain in accordance with the real person (humanoid, super-deformed), and some enemies that I have designed have a round shape. How I can apply shape language to these kind of characters?

Remember that shape language is only one aspect of character design -- you can still communicate a villainous character's personality with other things, like a particular color scheme or motif. A snake, for example, is often treated as being a somewhat scary animal, but it's made of curves, not angles. If your villain has snake-like characteristics, it can use lots of curvy shapes and still appear threatening. A villain who's "fat" can still appear scary with the right proportions. If you make him 3 times as big as the hero, for example, then he doesn't need any sharp angles to look formidable. Try to think of motifs or animals in real life that are threatening but contain rounder shapes, and use those as inspiration.

Real people sometimes are kinda boring visually -- they're really simple, so how i can make them more attractive beside their gestures?

Real people come in so many different shapes and sizes and personalities. From the time you leave the house in the morning to the time you come home in the evening, chances are you've passed by at least a few hundred different "characters". Some are old, young, tall, short, fat, loud, quiet, impatient, worried, angry, delighted. If you stop and take a look at people in public, you could probably pick out one or two traits and build an entire character around just those things. Studying how people behave and how they dress and how they talk will give you millions of combinations to work from in your creations.

Depending on where you live it's possible to observe a large number of different ethnic backgrounds and body types to work from. Clothing is something you can even study in catalogs or online. Are they wearing glasses, high heels, running shorts, a baseball cap? What colors and patterns are in their clothes? How is their hair styled? Is it short, long, wavy, coarse, black, red, blonde, in a ponytail, in a bun, tangled?

If you're too shy to observe in public, even watching movies or television is a good way to just see how people behave and dress. The world is a large resource for characters since we're all so different. Find inspiration in people everywhere, and don't be afraid to study other fantasy characters that you like.

LAMPIRAN VII

HASIL WAWANCARA DENGAN MUTIA TERIAN

Halo Mba Mutia, bisa cerita sedikit tentang siapa anda?

Nama saya Mutia Intani Terian, but I usually go with Mutia Terian or mimoet.

I'm a freelance Visual Development Artist (or Concept Artist) / Illustrator/ Entrepreneur. Sebelum saya memutuskan untuk nyemplung ke dunia freelance, I've been working for 2.5 years in a local animation studio here in Jakarta, and also working in a few social gaming companies for a few years back in US. I graduated from Academy of Art University, San Francisco, majoring in Illustration. Selain seorang freelance artist, I'm also a part time lecturer (dosen) di SAE Jakarta, teaching figure drawing class, and character design for animation class.

Sudah berapa lama Mba Mutia menjadi seorang Ilustrator dan 2D Game Artist profesional?

Untuk jadi seorang professional sih sudah sekitar 6 tahun ya. Tapi di industry gamenya sendiri sebenarnya cuma 2-3 tahun. Sisanya di animation :)

Bisa cerita bagaimana Mba bisa menjadi seorang Ilustartor dan 2D Game Artist profesional? Apakah memang menggambar sudah menjadi hobi semenjak kecil? Bagaimana Mba Mutia bisa berkecimpung di dunia per-game-an?

I think ever since I was little, I've always been fascinated by cartoons, comic books, and anything with storytelling. I started to draw when I was 5 or 6 I believe, trying to copy some of the old mangas I had back then (Doraemon, Sailormoon, etc). Growing up, my major influence was obviously manga and anime. But then that took a complete turn when I went to college in the States. My mindset was challenged and I had to open my eyes to the reality of the industry, that if I could draw only manga style, I'd be very limited.

I wouldn't be able to land jobs in gaming and animation industry if I didn't have a solid skill in realism. That of course, finally shaped my drawing style now, which is cartoony and stylized (and no more manga! haha).

Going back to your question, dari jaman SMA memang saya tahu I would be taking art as my major, tapi at that time I didn't know which direction I would choose. I thought I'd end up as an animator, but finally I made my decision to become an illustrator through process waktu jaman kuliah.

Waktu itupun masih nggak tau juga, ilustratornya mo ke arah mana. Secara kalo di sana kan it's specific ya, ga kayak di sini yg semua2nya jadi serabutan haha. I was contemplating, did I want to become a comic book artist? Or a storyboard artist? Or a

children's book illustrator? Or terjun ke advertising (jadi lebih graphical gitu gambarnya)? Or concept artist? Or apa?

Long story short, a semester before my graduation, akhirnya saya nemu nih passion saya sebenarnya ada dimana. Which is in animation industry. So from that point on, I've set myself to become a Visual Development Artist and Character Designer for feature animated films.

And if you ask, kok nyemplung di game? Well, let's just say when I graduated, dunia social gaming and startups di amrik lagi booming banget. Plus living in a tech city dimana most of the gaming studios were located, jadinya cari kerja di social game wasn't that hard at that time.

Zynga, EA, TinyCo, Playdom, Kabam, DeNA, LucasArt (dulu masi ada), Storm8, etc were ones of those who were having massive hiring. Dan like almost all international artists yg butuh visa kerja, dr situlah saya nyemplung ke dunia social game/startups.

It's not my preference though, karena dasarnya I'm not a gamer. But it did pay the bills ;)

Selama mendesain terutama karakter, apa yang menginspirasi Mba Mutia untuk menggambar?

Kalo ngomongin soal influence/inspirasi dlm menggambar, pastinya I'm influenced and inspired by many artists yah. Mulai dari oldies American artists macem Norman Rockwell, J.C Leyendecker, sampe ke modern disney/pixar artist macem Mike Yamada, Brittney Lee, Lorelay Bove, Helen Chen, Ryan Lang, Dice Tsutsumi, etc. I'm also inspired by everyday lives. Makanya character yg saya bikin ga jauh2 dari orang2 yg saya liat di kehidupan sehari2, and that's why I love urban fantasy settings dibandingin setting2 lainnya (medieval, steampunk, etc).

Apa poin-poin penting yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah karakter? Bagaimana tahapan Mba Mutia setiap mendesain sebuah karakter?

Sebelum kita masuk lebih ke technical stuff, let me share how my thought process is to create a character ya. I usually start with a story. Why? Because a story will put the character in perspective. A story will also influence what kind of character I'm going to make, what attributes, time periodnya dia tinggal di jaman apa, costumenya kayak apa. It all starts with a story. Ga perlu cerita yg heboh2 amat, can be something simple like a story of an old grandpa who's going on an adventure (Pixar's Up), or a story of how if toys have feelings (Pixar's Toy Story).

After we establish a premise of a story, then we can go ahead and think of what kind of character I want my audience to see. Will that character be timid? Or will it be bold? Outgoing or shy? Why? Karena akan ngaruh bgt sm posing dan gesturenya. Gesture ini penting banget, especially in animation. Usually di tahap ini saya start doodling a very loose drawings. Some will be very sketchy, some playing with silhouette and shapes. Yg pasti di tahap ini just keeping it loose and open for ideas. Dan yang paling penting gesturenya dapet.

After tons of little drawings/thumbnails, I'd select a few yg I like and then start developing dari situ. Di tahap ini I usually play more with proportions, pushing the shapes a bit more, starting to add details, including faces. Basically just playing around and see which one works and which doesn't. Which ones are appealing, and which ones need to go.

Then I'd select 1 that will be my chosen character, and refine the drawing from there. Adding a few more gestures to see how this character is in different type of situation, some expressions, a T-pose of I have time. Basically just refining, and keep on working until I'm satisfied with that I want the audience to see.

Please keep in mind all those are in animation ya. Game is a bit different since they don't have the luxury to spend that much time in developing something. They want it fast.

Apakah poin-poin penting dalam mendesain sebuah karakter?

- who is my character? What is s/he doing? What's the background story? You should be able to tell this flawlessly to your audience
- how is the gesture and shapes communicate to the viewers?
- Is it generic? If yes then how can I make it better?
- OBSERVE FROM LIFE >> saya ga pernah bosan bilang ke my students that we all need to draw from life, not just from a computer, apalagi kalo nyontoh gambar orang lain. Why? Karena by observing from life, then we'll be able to see subtle characteristics of people around us. Dan itu yg akan bikin karakter kita believable.

LAMPIRAN VIII

HASIL FOCUS GROUP DISCUSSION DENGAN SISWA-SISWI KELAS 8 SMPN 6 SURABAYA MENGENAI POST-TEST MOBILE GAME 'MERDEKA atau MATI'

Narasumber : 8 Siswa-siswi Kelas 8 SMPN 6 Surabaya

1. Nyoman (N)
2. Amanda (A)
3. Salzabila (Sz)
4. Intan (I)
5. Sasha (S)
6. Yasmin (Y)
7. Albab (Al)
8. Musthofa (M)

Hari/tanggal :

Pukul : WIB

Tempat : Perpustakaan SMP 6 Surabaya

(KARAKTER)

1. Bagaimana pendapat kalian mengenai semua karakter yang ada?

Lucu banget, menarik dan unik; kurangnya ekspresi (karena yang diperlihatkan adalah list karakter yang ada, bukan karakter *in-game*)

Apakah kalian dapat mengenali semua pahlawan nasional yang tertera?

Ya, mudah dikenali.

Bagaimana dengan gaya gambar dan warna yang digunakan?

Gaya gambar yang digunakan lucu dan menarik namun terlalu kartunis untuk sebuah game bertemakan sesuatu yang berat. Sementara warna sudah bagus dan cerah juga menarik namun kurang *fun* untuk *environment*-nya.

2. Bagaimana dengan karakter yang ada di dalam game?

Keseluruhan bagus dan lucu, tapi karakter Pattimura dalam animasi komik dalam game tidak terlihat seperti Pattimura, kesan yang dibuat terlalu kontras dengan karakter dalam game.

3. Bagaimana dengan visualnya dibandingkan dengan game-game yang beredar di Google Play?

Lumayan daripada yang lain untuk game buatan Indonesia, kalau dibandingkan dengan Line Ranger atau Plant vs Zombie masih kurang soalnya mungkin karena karakternya kurang banyak dan gameplay-nya menarik dan beda.

4. Apa yang kalian sukai dari karakter yang diperlihatkan?

Lucu saja dan menarik, soalnya kita tidak pernah melihat game yang mengangkat tema sejarah dan pahlawan seperti ini

5. Apa kekurangan dari karakter yang diperlihatkan?

Jujur saja mungkin kurang realis sedikit, tapi harus tetap chibi. Gimana ya? Terus kurang banyak gesture yang diperlihatkan dalam game, seperti loncat atau merunduk.

6. Saran dan masukan untuk karakter yang dirancang kedepannya?

Perbanyak senjata yang digunakan, seperti bazooka atau semacamnya. Perbanyak gesture yang dilihatin seperti melompat atau merunduk, warna yang digunakan diperkaya lagi dan lebih fun.

7. Bagaimana pendapat kalian mengenai karakter yang dijadikan merchandise seperti sticker atau plushies?

Boleh banget! Plushies pasti aku beli soalnya aku suka boneka dan tidak ada boneka yang bentuknya pahlawan nasional, atau membuat seperti gantungan kunci yang bisa menyala! Seperti gantungan kunci punya Lego yang bisa jadi senter.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dalam meriset “Perancangan karakter *mobile game* bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia sebagai Media Pendukung Pembelajaran untuk Anak Kelas 8 SMP dengan Gaya Gambar *Manga Super Deformed*”, penulis mendapatkan kesimpulan:

1. Dalam merancang karakter Pahlawan Nasional dibutuhkan referensi visual yang baik dan detail agar karakter yang dirancang mengacu pada referensi yang *realible* dan sesuai dengan konten dan tema yang diusung dengan melakukan observasi dan studi visual.
2. Untuk membuat sebuah *game* diperlukannya kedetailan dalam *gameplay* dan *environment* agar *asset* karakter yang dirancang dapat disesuaikan dengan *gameplay* yang akan digunakan dan *asset* yang dirancang membutuhkan *gesture* yang unik dan sederhana untuk tidak memberatkan pada perancangan *game*.
3. Gaya gambar yang sesuai dengan kriteria siswa kelas 8 SMP adalah gaya *manga super deformed* atau *chibi* dimana gaya ini menjadi salah satu gaya yang disukai oleh siswa menurut hasil kuesioner yang dibagikan kepada 155 siswa SMP kelas 8. Gaya gambar ini juga merupakan gaya gambar yang dipilih oleh *2D Game Artist* sebagai gaya gambar yang cocok dengan *target audiens*. Adapun gaya ini dipergunakan pula karena mayoritas *mobile game* dimainkan pada resolusi layar yang kecil sehingga mempergunakan karakter yang disederhanakan namun masih memiliki karakteristik dan mudah dikenal akan lebih *eye-catching*.
4. Warna-warna yang digunakan dalam perancangan *game* ini adalah warna-warna yang dipengaruhi oleh *fashion mode* yang tercerminkan pada *game-game mobile* terpopuler tahun 2015.
5. Karakter yang dirancang sesuai dengan ekspektasi dari *target audiens* dan sesuai dengan tujuan perancangan karakter ini, siswa-siswa dapat

mengenali para tokoh Pahlawan Nasional yang menjadi karakter utama dalam *game* ini.

6.2 Saran

1. Diharapkan kedepannya *game* ini dapat dibuat .secara keseluruhan untuk dapat dipergunakan secara maksimal.
2. Dalam pembuatan *asset* karakter yang detail diperlukannya kedetailan dalam pembuatan konsep *gameplay* dan *environment* sebelumnya agar gerakan karakter dapat dirancang sesuai kebutuhan dan tidak membuat gerakan yang sia-sia dan sesuai dengan bentuk dan ukuran *environment*.
3. Perancangan *gameplay* dibuat semenarik mungkin dan dibuat agar lebih *fun* dengan unsur fantasi.
4. Penulis berharap agar *mobile game* ini dapat mendukung perkembangan *game* sebagai media alternatif pembelajaran di Indonesia yang terus berkembang.
5. Penulis berharap agar *mobile game* ini dapat menarik minat para pembuat *game* lainnya untuk dapat membuat *game-game* edukasi lainnya yang dapat memajukan dunia per-*game*-an dan dunia pendidikan, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

2014. Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VIII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Adams, Ernest. 2009. *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*. California: New Riders.
- Depdikbud. 2012. *Indonesia dalam Arus Sejarah Jilid 4: Kolonisasi dan Perlawanan*. Jakarta: PT Ichtiar Baru van Hoeve.
- Rencana Pembangunan Jangka Panjang Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2012 – 2014.
- Hedgpeth, Kevin & Stephen Missal. 2006. *Exploring: Character Design*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Leatrice Eiseman. 2005. *Pantone – Guide to Communicating with Color*. Singapore: Grafix Press.
- M. Sapija. 1957. *Sedjarah Perdjuaangan Pattimura*: Djambatan
- Olejniczak, Patryk. 2012. *Imagine FX: Presents How to Draw and Paint Game Art*.
- Santrock, John W. 2007. *Adolescence: An Introduction*. The McGraw-Hill Companies.
- Sato, Gen. 2004. *How to Draw Manga Volume 18: Super-Deformed Characters 1: Humans*. Japan: Graphic-Sha Publishing
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. Massachussets: Morgan Kauffman Publishers.
- Teeuwen MSc, Dirk. 2006. *The Bali-Dutch Wars, 1846-1849*. Holland
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. United Kingdom: Focal Press.
2014. *Handboek Onderscheidingen*. Netherland: Ministerie van Defensie.

JURNAL :

- Dwi Fidiyanto, Tri Listyorini, Mukhamad Nurkamid. 2015. "Game Sejarah Perjuangan Kapitan Pattimura Berbasis Android"
- Jaya Umbara, Dicky & Galih Hermawan. 2013. "Game Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia"
- "Model Pembelajaran Tematik dan Implementasi", Academia edu, (www.academia.edu/6161712, diakses 18 September 2014)

INTERNET :

- Ami Raditya. 2012. "Live from TGS 2012: Kunjungan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia". Diakses 10 September 2014. Duniaku.net
- Andrew Hou. "Concept Art: Creature Design Workflow". Diakses 10 November 2014. www.skillshare.com
- BW. "Bangsa yang besar adalah Bangsa yang menghargai sejarah Bangsaanya". Diakses 17 September 2014. sejarahbudayanusantara.weebly.com
- Fikri Faqih. "Tak tahu sejarah, anak muda kira Soekarno-Hatta itu satu orang". Diakses 15 September 2014. Merdeka.com
- Gwen Dewar, Ph.D.. 2010. "Working memory in children". Diakses 15 September 2014. www.parentingscience.com
- Hari Muljati, Wheny. 2013. "Pelajaran Sejarah Harus Diberikan Sejak Dini". Diakses 17 September 2014. Sinarharapan.co
- Indra Cahya. 2013. "400 Pengembang Game Meriahkan Jakarta Game Show 2013". Diakses 14 September 2014. Radarpena.com
- Lila Intana. 2013. "Muhammad Aji Bawa Tinker Games Bertarung di Industri Games". Diakses 10 September 2014. Swa Online
- Republik Indonesia. 2014. Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2015. Jakarta: Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI
- scratch.mit.edu/
- http://id.wikipedia.org/

<https://en.wikipedia.org/>

<https://nl.wikipedia.org/>

<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>

<http://www.raden-saleh.net>

Collection National Gallery of Australia

BIODATA PENULIS



Marbhella Cendekia Puspa, lahir di Palembang pada 14 April 1992. Anak kedua dari empat bersaudara dari Bapak Marwoto dan Ibu Eni Mulyani ini menjalani pendidikan di TK Akbar Bogor, SDN Papandayan 1 Bogor, SMPN 1 Bogor, dan SMAN 1 Bogor, kemudian melanjutkan ke jenjang perkuliahan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Jurusan Desain Produk Industri, Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Menggambar, bermain game, dan membaca komik sudah menjadi hobi penulis semenjak taman kanak-kanak, hal itu terus menjadi minat yang ditekuni hingga sekarang. Hobi ini akhirnya tersalurkan dengan menyusun Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Karakter Mobile Game Bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Kelas VIII SMP dengan Gaya Gambar Manga Super Deformed. Judul ini dipilih karena penulis melihat dimana seringkali terjadinya perubahan kurikulum sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran namun tidak ada perubahan yang signifikan dalam metode yang digunakan, yaitu metode konvensional dimana guru menerangkan dan anak-anak mencatat. Metode ini kurang memberikan motivasi kepada anak didik terutama pelajaran seperti Sejarah, sehingga cenderung membosankan. Pada akhirnya penulis mendapatkan gagasan untuk membuat media yang interaktif yang dapat membantu anak didik untuk belajar lebih cepat dan menyenangkan dengan tetap menyerap semua informasi yang terkandung dalam buku pembelajaran sekolah dengan memanfaatkan gadget sebagai medianya. Fenomena yang diambil dijadikan sebagai latar belakang penulis untuk memfokuskan pada pengembangan desain karakter mobile game khususnya Pahlawan Nasional.

Saat ini, penulis aktif sebagai freelance designer. Penulis dapat dihubungi di email marbhellacp@gmail.com untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai judul yang diambil oleh penulis